強力連載スタート！
次は災だ！
オタクはアリアケで泣く
夕食のコペルニクス
人生取り扱い説明書・特別編
Tokyo Otacky Night
ゲームのトコロ

みんな知ってるアノ「おたく会社」その奇妙な日常

そこまでバラすか

実録日記の恐怖

東大オタク文化論ゼミ すっごいレポートの中身

パラレルワールド通信
巨大綾波出現!!

笑っているキミの明日の姿

ネット恋愛の顛末

ドン・キホーテの鼻ピアス
素敵なメタ・ゲームを作るということ

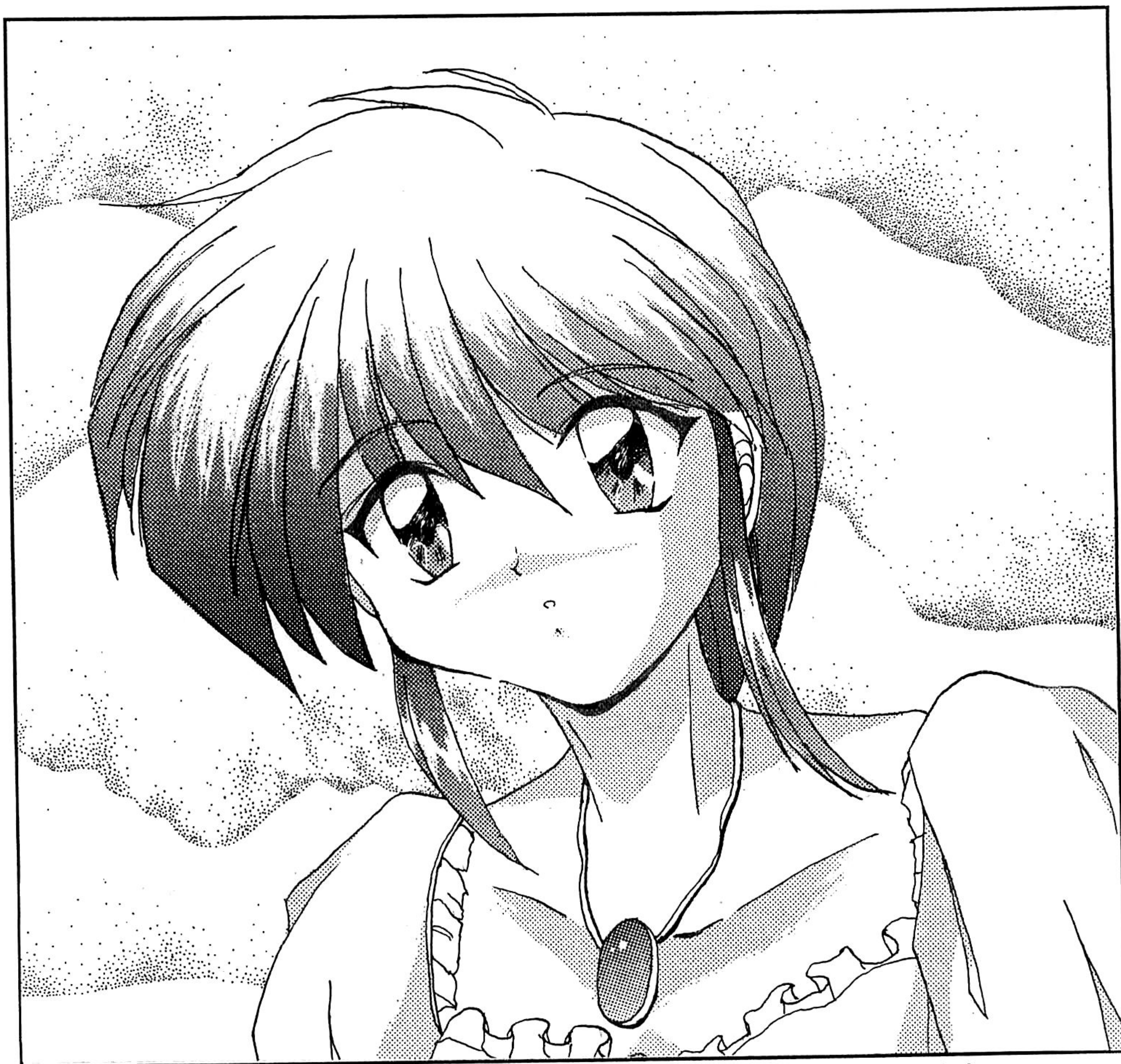
ニュースな女たち
虹野沙希

今コミの顔
佐々木綾

おかまんとあやまん

WOMAN CATCH THE NEWS

虹野沙希

ILLUSTRATED BY
秋葉晴樹

虹野沙希（にじのさき）1月13日生まれ、82-59-83、A型。この夏「虹色の青春」でファン待望の主役に抜擢されると同時にテーマ曲「出会えてよかった」でCDデビュー。彼女の家庭的な性格と面倒見のよさに「女々しい野郎ども」は燃え燃えだ。

「「虹の先」にある希望」

TOMOO NAKAMORI 中森朋夫

『ときメモ』のテーマは「女なんて男のパラメータしか見てねえじゃん！」という「皮肉」だと僕は思う。そんな女の象徴が藤崎詩織であり、ゆえに彼女はヒロインなのだ。

では、画面にパラメータが表示されない『虹色の青春』のテーマは何か？　それは「パラメータじゃない恋愛もあるんだよ」という「希望」だと僕は思う。その象徴たるキャラクターが虹野沙希なのだ。名前を見ただけでもわかるだろう？　そう、沙希の「希」は希望の「希」。虹の先（＝「にじのさき」！）には、そんな希望がまばゆく輝いている――。

PEOPLE 今 THIS の 顔 COMIKET

プロフィール
79年生まれ.
特技：タイ語

今回は新人モデル・佐々木綾ちゃんに大注目！まだコレ！といった代表作がない綾ちゃんだが、このOTA！からブレイクすることを予言しちゃいます。

今コミのオカズ

佐々木綾

モデル　18歳

みんなには生涯縁のない
フツーっぽいデルモ女だ!!

ブレイクしたアイドルの運命は、といえば発掘お宝ブーム。彼女の過去の写真やヘンな仕事は、すでにマニア達の手元に収集されているかも!?・・。そんな彼女の「営業仕事」で最も恥ずかしいのは週刊アスキー連載「OTAKINGDOMマンガ家入門」だ。OTA！のライバル誌だから本当は取り上げたくないんだけど、アイドルマニア、そして綾ちゃんのファンになっちゃった君は即ゲットだね！

OTA! CONTENTS

8|17
1997

初版発行：1997年8月17日
第三刷：1997年9月4日
おたくをおもしろくする会
発行人：柳瀬直裕
(GHD02157@niftyserve.or.jp)

みんな知ってる「おたく会社」、
その奇妙な日常

そこまでバラすか、実録日記の恐怖

おたく日記　その一
某ゲーム会社

プロフィール
荷宮尚樹（にみや　ひさき）
1953年大阪府出身。
現在東京の某ゲームメーカーにてゲームデザイナーとして勤務。趣味は洗濯機の渦を眺めること。
妻、和子は「女子供文化評論家」。

6月25日
9月発売予定のレースゲームで使う音声を録る。毎度思うのだが、録音ブースとして使っているこのカラオケボックスもそろそろどうにかして欲しいモンだ。密閉のうえ、換気扇も止めているので、やたら暑い。大体ゲーム用の音声はシャウトものが多いので、結構疲れる。喉休めにはイチゴオーレがこしばらくのマイブーム。

6月27日
部内「エースコンバット2」大会に参加。優勝賞品は「エース」の栄誉のみ。う～む、男らしいぢゃないか。結果はコンスタントな戦いぶりで僕が1位。やはり、戦闘機乗りは生きて帰ってこそ。2度の墜落で最下位となった○君はこれより第2回大会まで「1飛曹」と呼ばれることに決った。

6月29日
日比谷の東宝劇場に宝塚歌劇雪組公演「仮面のロマネスク」を和子と観に行く。雪組トップの高嶺ふぶきはこれを最後に引退だ。もったいない。和子が言うに「高嶺の男役生活14年の集大成」である主人公ヴァルモン子爵、このプレイボーイを演じる高嶺の眼がごっついすけべぇやねん！も、見つめられただけではらみそうな眼やねん！いや、ほんまに。プログラム表紙の、顎に手をやって僅かに左に小首を傾げてる写真がたまりませんわ。こんな逸材がノンちゃん（久世星花）から唯一の栄誉「トップスター在籍最短記録」を奪って引退するなんて、ほんま、もったいないなぁ。
続いて、歌舞伎座で市川猿之助の「當世流小栗判官」を観る。実はこの券を買っていたことを忘れて「仮面の・・・」を買ってしまったのだぁ。東宝劇場から走る、走る。典型的勧善懲悪ものであるこの作品、江戸時代には翻案、改作を重ねて盛んに上演されて来たのだが、近世になってからはほったらかし

になっていたそうである。なぜか？乱暴にまとめると、「大衆向け娯楽作品は低級」という社会的思惑、時代的背景があったから。「いいじゃないの、楽しけりゃ」を基本原理としている僕なんかは、このような埋れてしまった日本人の為の娯楽作品をもっと見たいと思う。新解釈や翻案を効かせて「当世流」な「八犬伝」とかが見たいなぁ。そういう意味では日本の映画界で純粋に娯楽性を追求していたのは（春樹の）角川映画だけ、とか思うんだけど、ダメ？蛇足かもしれんが、良い翻案モノのお手本は香港映画の「新・桃太郎伝説」だな。

6月30日

この夏、DAICON4以来14年ぶりにSF大会（今年は広島だから「あきこん」）に参加する事になった。しかも企画参加だ。4月、香港に行く際に、後に中国と北朝鮮の国境地帯に潜伏する事になる当時ガンショップ兼コスプレショップの社長に紹介されたK氏のお誘いに乗って行う企画、「どうする！どうなる？超級香港電脳大案内」の打ち合せ。内容はお馴染み香港パチモングッズがらみのヨタ話。たっぷり賞品が出るから、来るように。

7月2日

現在僕が担当している、ものすっごくイカスゲーム用の筐体デザインの打ち合せ。かなりカリフォルニアバカな原案を用意していたのだが、設計担当がノリにノッちゃってもっとイカれたマッシィ～ンになりそう。**プリ○ラ関係のハコばっかり設計させられるので、みんなストレスが溜っている**、という噂はまんざら嘘では無かったのね。

7月10日

夏が終らないうちに発売しないとつらそうなゲームで使う音声の追加録音。ここが作ったゾ○ビを撃ちまくるゲームでも声を担当したのにスタッフロールにクレジットされていなかったことをちょっとスネて見せると、家庭用機に移植する際には間違いなく載せるとのこと。やっぱ嬉しい。

7月15日

朝、品川駅に向かう。いつも会社に行くのに使ってるが、今日は違う。和子と「常盤」で駅弁を買う（品川駅の駅弁はいいよ。ぜひお試しあれ）。この後有楽町マリオンに向かう。ややっ、平日朝の1回目なのにもう行列ができてる。急いで「東宝3作品（誘拐、もののけ姫、学校の怪談3）共通前売券」（新橋の大黒屋にて￥800）で入る。この後3回通して見る。朝イチから夕方まで1作品で過したのは「劇場版イデオン」以来だ。

みんな「ナウシカ」とのアナロジーを指摘するだろうが、ぼくは「ラピュタ」だと思うぞ。夏コミでは「けだもの姫」と「3姉妹」本に期待しよう。

7月24日～27日

ここ10年間の私的な恒例行事である「鈴鹿8時間耐久オートバイレース」を見に行く。大阪、神戸からも友達がテントやグリルや炭や肉や持寄って4日間にわたる太陽とレースとビールとバーベキューの一大ページェントになるはず、だった…

………**台風のバカヤロウッ！**

未知のおたくエナジーでどんな嵐が来ようとも、晴海に寄せ付けなかったコミケ人に比べれば、バイク人はまだまだヌルイということか…　ま、8耐は主催者側がビジネスマンだからな、そこらへんでもう、ヌルヌルですな。

さ、後は夏コミと「あきこん」だ…

おたく日記　その二
ミニ四駆業界

7月17日（木）

ミニ四駆仲間でレッツゴーの音楽を担当しているつのごうじさんや、13日にうちに来たタミヤの海野さんに聞いていたのだが、この日は小学館9F大会議室でジャパンカップ壮行会／走行会が開かれた。

つのさんからは、「是非音楽チームの監督として！」とオファーを受けていたのだが、残念ながら音楽チームは別件で急遽出場をキャンセル。僕は単身小学館へ乗り込んでいった（笑）。

小学館もすでに3回目。受付も慣れたもんである。会場に入ってすぐ土屋博士（実在の人物である(^^;）に見つかり、挨拶。「レースでるんでしょ？」と言われ、エントリーすることになる(^^;。ちゃっかりマシンもってきてるオレ（笑）。

プロフィール
松原きょーじゅ
映画「爆走兄弟レッツ&ゴー!!によると「ミニ四ミラクルアドバイザー」らしい。人生21年にしてミニ四駆歴16年。副業として東大工学部学生、新宿TSUTAYA店員など。

会場には、いっぱいに今年のジャパンカップのコース「グレート・アトミック・サーキット」が敷き詰められていた。メカマンやファイター、レディ（司会のおねーさん）、ヒロシ進藤（以前ウリナリで千秋のパシリをつとめた人（笑）・ミニ四駆大会委員長でもある。ちなみに「ヒロシ進藤」とはウリナリで「ヒロシ！」と呼ばれていたことから僕もそう呼んでいたのだが、本人が気に入ったらしく、今後TV出演の際にはこの名前で出るそうである。）、コロコロの佐上記者・秋本記者、アニメ脚本の隅沢さんなど、会ったことのある人たちに次々と挨拶してまわる。

ここで、タミヤの山本氏に紹介され、タミヤのトップ2人、田宮俊作代表取締役社長と田宮督夫デザイン室顧問と挨拶。これはもう**リクルート活動**である(^^;。

レースが始まる。参加者は半数がミニ四駆をあまり作った人のない人たちだったが、田宮社員・小学館ミニ四駆担当の人たち・あるいはアニメレッツゴー関連ではまっている人たちも多い。ちなみに去年の優勝は、アニメ脚本家の隅沢さんであった。

僕はマシンを持ってきているとはいえ、レイホークガンマに小径タイヤをはかせたテクニカルセッティングである。ジャパンカップのコースは今年テクニカル方向に変わったとはいえ（ちなみにコブラストレートは僕とメカマンの2人のアイデアだったりする(^^;）、どちらかというと高速コース。すでに大径ビートマグナムを作ってきている人も多いので、かなり不利であるとは思われた。が、始まってみると大径タイヤを使いこなしていない人がほとんど（笑）。大径は重心が高くなるので安定性がかなり損なわれる。アトミックツイスター（ジャンプ台）で飛距離が出過ぎたり、着地でバランスを崩すマシンが多い。

そんな中、僕は小径ながら予選1位となってしまった(^^;。迎えた決勝。予選上位10人による順位決定戦である。僕はこれでも1位となり、関係者レースながら、無所属で優勝してしまった(^^;。マシンは持ってきていたものの、レースは見てるだけだと思っていたので人生何があるか分からないもんである（笑）。賞品にドラえもんグッズやミニ四駆GB、ミニ四駆スピードチェッカーにガンブラスターXTO、さらにMDプレイヤー（！）まで戴いてしまった。（僕のミニ四駆歴の中で、一番実用的な

賞品である（笑）・だが、うちにはＭＤの録音機材がないため、未だに未使用だったりするが・・・（爆）

帰り際・タミヤの内藤さんに**「子どもに勝てるマシン」**(^^;の制作を依頼され、ＧＪＣ大宮大会での再開を約束する。

7月24日（木）

池袋東武デパートで、タミヤモデラーズギャラリー初日。平日だというのに、FMINI4メンバーが2、30人集まる（笑）。それから、ミニ四駆メーリングリストのメンバーや、ＴＶチャンピオンの出演者の方とも会う。つのごうじさんの一家もやってきていた。

会場はものすごい人出。限定販売のコーナーは、1時間待ちの行列ができていた。（限定ミニ四駆パーツが販売されるのだ。目玉はホワイトシャーシか?）3月に新潟で開催されたときに遠征したたので、今回はそんなに買うものはない・・と思いつつ、なぜか1万以上の出費(^^;

金おろすのを忘れていたので、レジでつのごうじさんに借金して購入（爆）。**（借金してまでミニ四駆買うなよ→オレ（笑））**

さらに、映画協力のギャラとしてつのさんからデジカメをもらう。ミニ四駆を接写できること、ミニ四駆の単3電池が使えること、という条件で選び、リコーのＤＣ―3だ。しかし **なんでもミニ四駆だな、オレ（笑）。**

7月27日（日）

ｋｉｎｎさんの家でＫ・inn ＧＰＸに参戦。

その後、つのごうじさん宅に移動し、花火大会＋ミニ四駆レースを楽しむ。つのさんはことある毎にパーティを開いて知り合いを集めているのだ。影山ヒロノブさんも合流し、レッツゴー関係者そろっての豪華なレースとなる(^^;。GET THE WORLDのバーチャルステッカーを貼った影山サイクロンＴＲＦは、僕がちょっと手を加えてコーナーリングスピードがアップ。影山さんは**「これでユザワヤデビューしよう」**と喜んでくれた。

しかし自宅に十数セットもコースがあるなんていいなぁ〜（笑）。（ちなみにこの日で21歳になりました。影山さんにも祝ってもらった(^^)v

7月28日（月）

前日つのさんの家に泊めてもらい、朝帰り。

しかし、ベネッセの「小6チャレンジ」の取材が昼には家に来る。F1も見ずに部屋の掃除（笑）。この取材は（株）オタキング経由で依頼されたもの。しかし「ミニ四駆の塗装について」の取材がオタキングに行くのはなぜだろう?・?・?

で、これが僕の所に回ってきたわけだが、実は僕もあまり塗装をしない人だったりするので（笑）、FMINI4で塗装を得意とする友人にサポートをお願いすることに。

これは「小6チャレンジ」の11月号に載るそうだ。なんにせよ、3時間の取材で2万ももらえるとはラッキー(^^)v **オレもやっとミニ四駆で金をもらえるようになったか**（笑）。（映画は現物支給だったし（爆））

8月2日（土）

FMINI4の仲間で温泉オフ。目玉は「作ってポン」。その場でキット・モーター・電池を開封し、全員が同じ条件でミニ四駆を作って勝負するというもの。各自のブレークインの方法が分かって面白い。同じものを作っているのに作る人によってできあがったマシンのスピードは全然違ったりするからミニ四駆は面白い。（って、7月にもやったじゃん(^^;)

温泉では、「水四駆」（FMINI4用語で水中・水上で遊ぶ動力付きのオモチャ）が飛び交い、ゆっくり入るどころではなかったりして（笑）。

おたく日記　その三
フィギュア王編集部

プロフィール
額田久徳
ワールドフォトプレス刊
月刊フィギュア王編集部
「遊んでる遊んでいる」といつも不当なレッテルを貼られているオレだが、これを読んで真実の姿をみんな知れぇっっ（心の叫び）

6月13日（金）
フィギュア王の校了が明日に迫った13日の金曜日。まだ全体の半分くらいしか原稿が出来ていないことに気がつき（とはいってもまあわかっていたことであるが）しばしボー然とする。それどころか何にも考えていない、かろうじて頭の中で組み立ててあるだけのページがまだ2ページも残っているではないか。つまりほぼ白紙が2ページというわけね。
とにかく気をとりなおして、できることからやっていこうなどと共産党のスローガンのような気持で、ヨタヨタと渋谷へ撮影に。ここは中野貴雄監督に紹介してもらった女の子が所属しているSMクラブで、ドタキャンの女の子の代打を急遽お願いする。撮影後すぐに渋谷でソルボンヌK子さんと待ち合わせ。進行中のゲイ本の取材打ち合わせ、とにかく時間がない、情報がない（ゲイ方面について）、予算がないの三重苦の中での段取りにK子さんかなりいらだっている。来週の末にはアメリカ取材が始まるというのに話も全然進んでいない、チケットだって宿だって取ってないし、だけどその前に雑誌を優先してやらんと大変なことになるということで、なんとか「やりますやります……」と苦しい言い訳をして、吉祥寺方面へ逃げる。実は世界初のオタクネット恋愛が急転直下、破綻の方向へ一直線、「関係者は至急オタキングへ集合せよ」とのメールが今朝、岡田さんから届いていたのだ。ぐえええっ「こんな時になんということだ、今日なんか行かれるわけないじゃないか」といいつつも実際には吉祥寺へ向かっている自分がイヤだ。
ネット恋愛の当事者オーピン氏は自分の部屋で音楽をガンガンかけたまま、呼びかけにも応じず、ぱおずさんは大幅に遅れギリギリで遠目からその姿を確認しつつ、中野へ帰る。関谷の怒った顔が目に浮かぶようだ。その後ずーーーーーーーっとラフ切り、**原稿書きで徹夜。**

6月14日（土）
ううっ昨日も徹夜だった、ああ朝日がまぶし。当然終わるわけもなく引き続き作業。しかし今回何が嬉しかったかといって、この惨状を見るに見かねた(?)オタクアミーゴスの人たちが、スグ対応できるライターやオタク系に強いライターの紹介をしてくれたこと。うう、人の親切が身にしみるなあ。**日頃はいぢわるそうなアミーゴスが天使に思えた。**しばし感動するも、我にかえりまた原稿再開。
大日本印刷と連絡をとり、月曜の午前中に必ず校了するとの確約を取らされる、処刑宣告か。夕方たまった原稿を写植屋へぶちこみ、なんとか月曜の朝までにこれを完全版下にしてほしいと懇願する、写植屋のいやそうな顔。残りの原稿を書かなくてはいけないがもう体が機能していない。最終電車で1週間ぶりに家に帰り、そのまま倒れる。

6月15日（日）
気がつくと夕方まで寝てしまった。しかし家庭はもうボロボロだぞ。家庭が壊れる

か、体がこわれるかどっちが先か。ヨタヨタと起きだして残りの原稿の仕上げ。がんばれあと少し、こいつを明日の朝いちで写植屋へ入れれば……だが今週はモノマガジンの校了が待っているのだった。お約束の徹夜で原稿仕上げ。

6月16日（月）

フィギュア王なんとか、無事校了する。どうしてもできないページがありギリギリで自社広告に差し替えてしまったが、あとは全部入った。しかし全然校正というものをしていない。いや、していたら絶対に本が出なかったので後悔はないが、いかに会社の命令とはいえこんなモノを出すのはなあ……。さて、嬉しそうに帰っていくスタッフを尻目にモノマガジンの編集作業に入る。そう、オレはある時はフィギュア王ほぼ編集長、ある時はモノマガジン編集デスクある時は超合金・ゲイ・オタクなど謎の企画本編集者なのだ。

というわけでたまりにたまったモノマガの仕事がどっと押し寄せて、何から手をつけていいかわからない状態に。いかん、唐沢さんのアメリカ行きの手配もあるぞ、そうある時は謎のツアー手配師にもなるなのだ。あいかわらずゲイ情報は全然なし、ゲイのパレードを取材するという企画なのだが土曜にロスであるというだけで、どこでやるのかいつやるのかもわからない、本当に大丈夫か。またまたソルボンヌK子さんの怒った声が耳元で聞こえてくるぞ。モノマガの撮影物手配やラフ切りなどで深夜作業。明け方5時に寝る。

6月17日（火）

カメラマンの今井アレキサンドル氏と打ち合わせ。実はオレはブースカに萌え萌えなのだ。だからいま、ブースカの写真集を出そうと画策中なのだが、なかなかOKが出ない。会社の上の人たちは年代的にブースカを知らないから、どうも売れるとは思ってないようだ、やるとしたら今しかないんだけどなあ。その後河崎実監督が遊びにくる。監督は家が中野なんで、駅にいく途中に寄るのだ。ぼくの姿が見えると窓から入ろうとしたりする。まったくもう青春ドラマじゃないんだから。モノマガの仕事全然進まず、今日も帰れず。

6月18日（水）

フィギュア王の間違いが少しづつ発覚してきた。覚悟のうえだったとはいえ、それぞれのライターなどにおわびの電話などを入れる。結構怒られる、これがボディブローのように効いてくるなあ。いかん、このままではオレは編集後記のマンガのままの男になってしまうではないか。唐沢さんのアメリカ取材のチケットとホテルの予約を入れる。これだけギリギリになるとチケット代に三千円緊急手数料がプラスされるということだ、なんだそりゃあ。しかし今週末出発だというのにオレも危ない橋を渡っているなあ。今日も帰れず。

6月19日（木）

なんと唯一のフィギュア王スタッフの関谷がもうやめたいとネをあげた。モノマガジンだけに集中したいなどとぬかしている、あとはド素人の新人2名だけ。うううっ、**いったいオレひとりでどうしろ**というんだ、思わず泣けてくるが表面上は平静を装いっつ「あっそう、お疲れさん」といってしまう。このごに及んでなんで余裕なんてかますんだ、あと1ケ月後にはもう本ができていないといけないのに。フィギュア王はコンビニにも入れているから遅れると違約金を取られてしまうのである。社長に泣きを入れると来週から人を1人入れてくれるということ、やれやれ。でもまた未経験者なんだろうなあ……。夜ずっとモノマガ原稿書き、

今日も帰れず。

おたく日記　その四
オタキング社員

プロフィール
柳瀬直裕
オタキング社員 大学院在学中から働きだしてはや半年
全世界で3人(おそらく)のジャンクションおたく
GHD02157@niftyserve.or.jp

7月24日
昨日入稿したオタキングダムの日記が問題化。東大の授業の受講生がレポートに添付した「プラグスーツを着たぴかちゅう」のイラストがトラブルを引き起こす可能性があるとのこと。昨日日記の入稿に赴いたアスキーでオタキングダムの編集をお願いしているササキバラ氏とした会話が思い出される。
「柳瀬君は岡田さんハワイ(でモノマガジンの取材)の間、休みなの?」「そんなことはありません。何があるか分からないですから」「ああ、確かに岡田さん、地雷を置いていくことあるからねぇ(笑)」。
文字どおり現実になるとは。
とりあえずぼかす、モザイクかけるなどの対応案を考えて社長に国際電話で問い合わせる。落とすなら落とす、直すなら直す(ただし後日日記で経緯説明する)とする。アスキー編集部からの回答は載せるならそのまま載せます、とのことでけり。

7月25日
朝ネットを見ると再度日記が問題となっていた。各版権もとを刺激すると、オタキングダムを手伝ってもらっているライターさんの別の仕事に支障が出る可能性が見込まれるとのこと。ずしっと仕事がのしかかるがとりあえず午前中コミケ取材のための下見で有明へ向かう。
コミケのお客さんのインパクトのある写真を撮るべく、たまたまやっていた展示会にも潜り込んだりあっちこっちを歩くが、なかなかいいビューポイントが見つからない。
下見の最中からハワイの社長に連絡とるがなかなかつかまらない。事務所に入ってもまだつかまらない。現地時間ではもうとっぷり暮れているはずなのに何故だ?日記の校了時間は迫ってくる。連絡取れなかったら柳瀬の判断でイラストを落として下さいととりあえず連絡。一応独断の判断について**進退伺い**を書こうかと思う頃、社長より電話。現地時間は真夜中。相当取材は難航しているようだ。昨日の時点でそういう利害関係は確認調整の上連絡すべきとその通りの指摘を受けるも、落とすことで了解を取る。アスキーへ連絡を取って帰宅。

7月26日
昼過ぎに山本正之コンサートへ向けて出発するが何故か秋葉原で本やCDを買いあさる。ジェレミーブレッドのシャーロック・ホームズのサントラを確保。
武蔵野市民ホールにはたくさんのお仲間(^^;がいっぱい。実は山本さんのコンサートは初めて。年齢層が高めなのと女性が結構多いのが気付いた点。CDで聴いて一度見たかった「ライトマン」が「見れて」感激。初めて聴くサスケハナ号の出航で感動して思わず泣きそうになる。会場で出会ったのぶさんとみのうらさんと一緒に秋葉原で真夜中までオタ話。

7月27日
先週着手した部屋の片づけを一週間ぶりに再開。とりあえず床が見えるところまで到達。

7月28日
昼過ぎ社長来社。やはり海

外取材で疲れはてた様子。それでも嬉しそうにお土産の数々の披露をしてくれる。自作ロケットマニアの本、ボイジャーのペーパーモデル、宇宙船の各種プラモ、CD-ROM等など。

7月29日

朝より一ヶ月ほどの間に何通か溜めてしまった国際おたく大学宛の海外からのメールの返事を書く。

フランスや香港など各国から、私の周りにはこんなオタクがいます、こんなアニメを見ています（大概が濃い）。日本ではどうですかという話がやってくる。かなり面白い。だが貧弱な英語力のため予想外に難航。途中で辞書や文例集を買い出しにいく。結局一日がかかりであった。

7月30日

出社して仕事をしていると社長よりtel。うっかりして早朝のラジオ出演を忘れていてたたき起こされたとのこと。2件のラジオ出演を私もすっかり混同していたので驚く。チェックミスか。ふらふらなので今日のスケジュールの全キャンセルの手配をいわれる。あわてて各方面へ手配。

とりあえずあげてもらった日記原稿から制作に入る。ハワイ取材は大変だったのがよく分かる。

夜、コミケ打ち合わせでバラバラとおたくをおもしろくする会のメンバーが来社。各原稿の進行状況確認と投稿風ページのネタ出し。ガイナックスのにゃあさんも見えて書いてもらった日記原稿の扱いについて協議。無用の混乱を避けるため掲載を見合わせることで了解をもらう。残念。この協議に際して自宅の社長に問い合わせの電話を入れるが、和美さんより鬱に入ったとの返事。

目の前が真っ暗になる。

おたくのクリスマスの時にレインボーマンのLDを貸していただいたHさん来社。社長不在をわび、おたくのクリスマスのビデオを見てもらう。

7月31日

朝、おたくテレビの売り込みで青海のJskyBへ。かれこれ1年以上作業しているが、お金を出してくれるところがなくていま一歩進まない。でもなんとか今年中にはものにしたいなぁ。昼過ぎまでいっしょに企画をしている井戸氏と打ち合わせ。

夕方明日の取材の週刊アスキーまんが家入門・蛭子さんの巻の打ち合わせのため社長来社。が、全く気力がつきており打ち合わせ進まず。スタッフの方で進めてもらうようにお願いする。ハワイの日記用写真を出しに行ったり、このあとのスケジュール遅れを伝えたりどたばたする。予定の某国家機関の勉強会へ社長にとりあえず出発してもらう。

そのあと社長が置いていった締め切りすぎたTVブロスの原稿データが週刊アスキーの同名（松本零士について）の別物と判明。

日記を仕上げたあとあわてて社長を追いかけることにする。道中オタキングダムを手伝ってもらっている渡辺由美子さんと話す。

「なんか柳瀬さん、張り切ってません?」「うん、**トラブルが来ると燃える**ところがあります」なんて話をしながら社長の後を追う。舛添さんらと懇談中の社長からディスクをもらって事務所へ。

入稿をしたあと新宿へ。11月のおたく合宿の打ち合わせを獅子児さんと。一気に合宿の実施骨格案を作る。途中社長から連絡あり。先ほど入稿した日記の写真のトリミングを変更したいとのこと。また講談社の唐澤さんより「東大オタク学講座」本の著者校の上がりの問い合わせ。社長と連絡とるが進みが芳しくないよう。なんとか伸ばしてもらうよう先方と連絡とる。そんなこんなで打ち上げが終わってから事務所へ戻る。写真データを修正して初台のアスキーへ。なんとか終電で帰宅。

おたく日記　その五
オタキング社長

岡田斗司夫
（株）オタキング代表取締役

週刊アスキーに連載しているオタキング日記、6月23日〜29日は欠番になっている。雑誌掲載時にはライターの大泉実成氏への1ページ謝罪が載ったので、その週の日記はお休みになったのだ。というわけで、ここにその「幻の1週間」の日記を掲載する。

6月23日（月）
調子よく日記、マクベス執筆。午後からターザン取材、お題は「この夏読むマンガ」。今、僕は何を聞かれても **「ザ・ムーンを読め！」** と答えてしまうぞ。

24日（火）
朝から早稲田大学の国際会議場で人工知能学会チュートリアル講演。もう1ヶ月前から準備していた講演で、懸案となっていた「ジニー」の話をする。最初は「何の話をするんだ？」というリアクションの聴衆も、徐々に聞き入りだした。質問はやはりインターフェイスに集中。

午後から銀座・東宝で「もののけ姫」試写。とにかく初っ端から凄い映像で押しまくられるが、クライマックスは案外、単調。なんか「魔女の宅急便」とか「紅の豚」みたいだな。

夕方は市ヶ谷で新創刊される音楽雑誌の座談会へ。出席者は「と学会」会長の山本弘氏と作曲家の田中公平氏。もう田中氏から声優や音楽家のウラ話が出る出る。**ああ、大人の世界って不潔だぁ（笑）**

夜は銀座の第一ホテルでアミーゴス座談会。お題は昼に見た「もののけ姫」の筈が、本日帰国予定で成田から直行してくれる筈の唐沢さんが来ない。

とりあえず田中公平氏を交えてオタ話。

25日（水）

朝からＳＰＡ！執筆。

その後、静岡県知事の使い、という人物が来社。現**知事が『ぼくたちの洗脳社会』の大ファン**だという。ありがたや。

午後からＮＨＫ取材と東大ゼミ。

その後、事務所で橋本典明氏を迎える。橋本氏、郵政省官僚の中村伊知哉氏と共に吉祥寺南口で餃子を食べる。

26日（木）

夕方、事務所にて竹熊健太郎氏と担当編集者でアクロス対談本打ち合わせ。エヴァに関する態度の違いを中心に、新たに対談を一つおこして、単行本にまとめようということになる。

27日（金）

モノマガジンの連載打ち合わせの後、日刊スポーツのインタビュー。

夕方、太田出版の落合さんから不思議なＴＥＬ。「私、大泉さんのこと『終わった』なんて言ってませんよね？」といきなり聞かれる。なんのこっちゃ？事情を説明してもらうと、ライターの大泉氏が僕の日記に関して、落合さんに怒っているらしい。経緯は不明。

夜、ＴＶ朝日から迎えのハイヤーが来て「朝まで生テレビ」に出演。楽屋で驚いたのだが、**言論人って背が低い。**170センチ以上は僕ともう一人ぐらいで、残りは軒並み頭一つ小さく、オマケに顔がでかい。はは ぁ、この辺り、何かありそうだな。番組はもう、単なる見学者モードで過ごす。本番後、**やはり西部氏はビールを勧めてきた。**

べたな人やな～。

28日（土）

朝生の疲れで午後まで睡眠。夕方、ちょこちょことワープロいじっているといきなり例の大泉氏よりＴＥＬ。僕の日記の中の表現にご立腹されたらしいので、謝罪することにした。この一件を週刊アスキー側へメールする。

29日（日）

朝生の疲れがとれず、昼まで寝る。午後から原稿の書き溜め。7月中旬から1週間、ハワイに行くので原稿の書き溜めが必要だからだ。

10 テレビ朝日

朝まで生テレビ

第123弾

激論！

現代日本の狂気と闇

決定稿

ＯＡ：1997年6月27日（金）

時間：25:00～28:59

場所：テレビ朝日アーク放送センターＢスタジオ

ドン・キホーテ Don Quixote's Pierced earring の鼻ピアス

文＝鴻下尚史

素敵なメタ・ゲームを作るということ

『G・O・D』という、スーファミのゲームがあります。

シナリオに有名な劇作家を起用し、キャラクターデザインや音楽も有名人が担当するという、それはそれは豪華なゲームです。

僕は、このゲームに本気で期待していました。このゲームはRPGの歴史を変えると思っていたのです。

シナリオをあの有名な劇作家さん（あえて名前は出しませんが）が担当するのです。常に時代の先端を行く作品を発表しつづけてきて、しかもゲームにも造詣が深いあの作家が、ついにRPGを作るというのです。期待するなというほうが無理ってもんです。

『G・O・D』なら、あの作家なら、閉塞したRPGの解体と新生（なんだか「人類補完計画」みたいですが）を成し遂げてくれるに違いない、と思ったのです。

実際、その作家自身も、日本で三本の指に入るゲームを作ると意気込んでいま

した。
　ところが、『G・O・D』は、予定の日になっても発売されませんでした。何度も何度も発売延期が繰り返され、結局、最後には発売されたのですが、その頃にはもう、プレイステーションのような新型マシンがとっくに普及していて、スーファミは時代遅れになっていました。
　しかも、それだけ遅れたからにはよほど面白いゲームになったのかというと、そうでもなく、むしろ内容は非常にオーソドックスなものでした。失敗作だということは、誰の目から見ても明らかでした。
　いったい、『G・O・D』に何があったのか。

　実は、このことについては、この作家自身が、ゲーム発売後、ある雑誌で次のように書いています。

『G・O・D』は、ゲーム制作のシステムに問題があった。文系クリエイターとつきあえるプログラマーがいない。プログラムと文系クリエイターの思考と商売が分かるプロデューサーがいない。そして何よりも、時間がかかりすぎる。

　彼は、夏にプレステ版が出るので、そこで結果を出そうと思う、と締めくくっていました。
　「じゃあ、あんたが言う『いいスタッフ』とやらがいたなら、ゲームは大ヒットしたのかい！」とつっこみたいところですが、ここはぐっとこらえて、この発言をそのまま受け取るとどうなるか考えてみました。
　この発言によると、彼は「ゲームそのもの」に挑む前に、「ゲーム業界のシステム」の前に敗れた、ということになります。そのため、『G・O・D』が当初持っていた、「既存のRPGに対する問いかけ」という目的は、果たすことができませんでした。
　しかし。
　代わりに、このゲームは、図らずもある結果をもたらしました。
　このゲームは、その失敗によって、「ゲーム業界のシステムについての問題」を提起したのです。
　皮肉なことに、『G・O・D』は、駄作であるがために、その存在意義を与えられることとなったのです。
　彼は以前、「このゲームはメタゲームとして発想した」と語っていました。確かに「業界のシステムを考えさせる」という点では、このゲームは予期していたのとは全く別の意味で非常にメタなゲームとなったのです。
　次のプレステ版では「RPGの物語の解体」という当初の目的を果たせるのか、そして新たに提起された問題に対してどう答えるのか。
　立秋を過ぎても未だ日の目を見ない「この夏発売予定」のゲームを、僕は気長に待っています。

ネット恋愛の顛末

《ネット論客の奇妙な愛情》

または、私は如何にして
恋愛から醒めて会議室を見限ったか

鬼の目にも涙……。パソコン通信界にその人ありと讃えられ、恐れられ、また憎悪されてきたOLD PINK。しかし、鉄壁の言論武装を備えた彼にもアキレス腱はあった。オンナである。俗世間との間にオタク的な諸要素で壁を築き、あたかも修道士のような清い暮らしを送ってきた彼を、唐突なプロポーズの言葉が襲った——。

長くなって済まないが、まず状況説明から述べる。

NIFTY―SERVEというパソコン通信にコメディフォーラムという場所があり、そこにはオタクアミーゴスという会議室がある。

ここは商用ネットには珍しく、冗談がオッケーな場所だ。その代わり、ただの冗談ではダメである。書き手には相応の芸が要求される。ここは書き手が芸を磨き、鑑賞者は発言の芸を楽しむという、笑いをキイワードとした芸道至上主義の会議室なのである。

身近な知人が大挙して参加していたという理由もあったのだが、私はこの場のスタンスというものを、それなりに高く評価していた。

笑えるという能力は、健全な常識が備わっていることを証明する有効な手段である。くだらぬ事をひけらかしてクソ真面目に迫ってくるバカや、周囲のことが見えなくなっている視野狭窄の者は、正面から論破するには当たらない。ただ笑ってやれば、それが彼らへの最適な批判になるのだ。

アミーゴス会議室の「何でもオッケー、ただし芸を見せてね」という体制を利用して、私は実にさまざまな実験的発言を書いてきた。おそらくNIFTY中で、ここ以外の会議室では絶対に不可能だったと思われる書き込みを定常的に投入してきたのだ。会議室が始まって以来、私が書いた発言の総数は253に上る。

私はネット上でOLD PINKというハンドル(ペンネーム)を名乗っている。これによって「ネットの人格と現実世界の人格は別だよ」ということを表しているのだ。OLD PINKというのは、いわば仮想の人間なのである。

私はネットを言論の場として捉え、常に自ら信じる良識を以て発言を続けてきた。しかし私の周囲には、事なかれ主義や借り物の常識で武装するバカどもがまとわりつき、実に多くの局面で小ぜりあいが発生してきた。

その結果、OLD PINKの悪名は四方に轟き、ネットでは一般的に「こいつは曲者だ」と思われてきた。

私自身はといえば、自分がOLD PINKを演じ続けることにいささか飽きていた。ネット生活も四年目を数え、発言スタンスも文章の切り口もマンネリ化してきたせいだ。

その限界を突破するために私はアミーゴス会議室で種々

の実験をしてきたのだが、私の心を思わぬワナが捉えた。
　お待たせしました。いよいよ本題である。
　ネットの発言で、自分に宛てて「結婚してください」と書かれて動揺しない人間はいないだろう。
　最初、相手の女性は全くの冗談であったのだが、そうは思わなかった私が本気を出したため、彼女も一瞬だけ本気になってしまった。両者が一致点に達したのはその瞬間だけで、後は気持ちが離れていく一方だったのだが——。
　私は、頭では「こりゃダメだろうな。うまくいくはずがない」と判っていても、カラダの方はとっくにイケイケになっている。そうそう簡単に止められるものではありませんよ。生物としてね。(笑)
　私は決心した。
　よし。この一件を、私のアミーゴス会議室の引退記念公演にしよう。私は死地を求めていたのだ。今まで私は万の単位のパソ通ユーザを怒らせ、たばかってきた。ここらで本当の私の姿を明かすのも、あながち悪いことではないだろう。私は「まごころこそがお客への証なのだ」という、まるで愚にもつかないアニメ演出家のような気分でいた。
　そして私は会議室でスパークした。「あんなブザマな真似は止めて下さい」というメールが何通も寄せられ、私を哀れみ蔑む発言で無数の会議室が溢れた。
　私はバカのように笑い呆けながら壊れていった。それが私には快感だったのだ。今まで苦心して綿密に築き上げてきた自分のパブリック・イメージという財産をチャラにするという、消費の快楽に酔っていたのである。
　彼女の心が離れているということは承知していたが、先方の要望で一度実際に顔を合わせることになった。お互いの文章を読み、電話で話したことはあっても、この時点まで姿形は知らなかったのだ。
　初会見は二十数名のギャラリーが見守る中、公開で行われた。しかし、ここで決定的な食い違いが起こっていた。
　私がＯＬＤ　ＰＩＮＫとして公衆の面前に出現することは不可能なのだ。ＯＬＤ　ＰＩＮＫはネット上だけに存在する人格であり、三次元空間に現れることはないはずだからである。しかし、相手が何らかの感情を持っていたのはＯＬＤ　ＰＩＮＫを名乗る私個人ではなく、私が作り上げたＯＬＤ　ＰＩＮＫというイメージだったのだ。
　私の肉体は実体としての彼女を求めていた。しかし、それは叶わぬ望みだった。我々は最後までお互いに食い違ったまま別れた。正確な意味で言うなら、これは恋愛でも何でもなく、ただ単にお互いを誤解していたにすぎない。
　今や私は、相手の声も、顔かたちすら思い出せない。私は彼女とたかだか6時間ほど会っただけなのだから、これは当然のことなのだが。
　こうして全てが終わるかと思われた。しかし、そうは問屋が卸さなかった。
　彼女と私のやりとりの多くは公開の場で行われた。それは当然、会議室利用者の論評の対象となった——という書き方は上品に過ぎる。
　もともとアミーゴス会議室とは「他人の行動を笑いのめしてナンボ」という根性が染み着いた、タチの良くないユーザの集団である。彼らは我々のことをネタにして徹底的に楽しみ、芸と称して我々の言動を逐一暴露しては、表で内輪で盛り上がった。
　ネットの常で、この会議室では潜航して発言せず、発言を読んでいただけの利用者も多かった。この格好のネタを他所に運んで知らせるだけでウケを取れたのだから、彼らもラクをしたものである。
　こうして、ネットで結ばれた巨大な規模の井戸端会議が出現した。まるで新鮮な肉塊を放り込まれたピラニアの群れのように、無責任な発言が横行した。彼らはＴＶのワイドショウに出演するコメンテイターさながらの身勝手きわまる発言で噂に尾鰭を付ける。
　実際のところ、私はアミーゴス会議室の利用者のうち幾人かとは親交を結んでいた。
　しかし、彼らの多くは私の一件を自分たちが楽しむべき

ネタとしか思わず、芸の名の下に他人のプライヴァシーを平然と踏みつけたのだ。

あえて傍観者として言わせてもらうなら、彼らの行動は浅ましかった。「仮に自分がこういう事を言われたら、どう思うだろうか」という最低限の想像力を喪った姿は、多数の論理や独裁を易々と受け入れる、おぞましい「善良な市民」の姿そのものだった。

彼らも一対一で会えば、それなりに良い人間なのだ。しかし、ひとたび場の雰囲気に流されてしまえば、彼らは平気で非人間的な行動を取る。

私はその事実を、自らの失策を以て学んだ。私はひどい被害妄想に陥ったが、そこから徐々に回復する途上にある。

笑いとは何だ？

それは、権威や過誤に対抗するための有用な手段の一つである。この事は先に書いた。

しかし、絶対多数を味方につけて熱狂し、他者への思いやりを忘れた残酷な笑いは、笑われる対象にとって最悪の傷をもたらす。

笑いは両刃の剣なのだ。そのことに自覚的でないまま笑いを振り回す人間を、私は決して尊敬しない。

そんな連中は、彼らが正当だと思う理由さえ得られれば、平気で人を傷つけるだろう。刀で刺したり銃で撃ったり強姦したりするだろう。

私は彼らのいる場所まで堕ちる気はない。むしろ彼らのような人間と闘うことが私の良心である。

今回の事件を通じて、私はネットが持つ醜悪さというものをイヤというほど思い知った。また、タガがはずれた人間がどれほど平然と他人を傷つけるかを知った。

もう私はアミーゴス会議室に参加していない。あの場が容認する非人間性は、私が好むものではない。私から見て、アミーゴス会議室という場を作った企みは失敗だったとしか言いようがない。

あの場から離れている限り、アミーゴス会議室の利用者に対して私は悪意を持たない。しかし、あの場に現に関わっている状態の人を、私は友人とは見做さない。

さらば、アミーゴス会議室。私が諸君を必要としていた時期は終った。こちらも楽しませてもらったことは否定しない。しかし最終的に、諸君の態度が私に巨大なダメージを与えたことは忘れない。

私の壊れ方を見た利用者が訳知り顔で「そんな情けないザマだから、世間からオタクが差別されるのだ」と言っていた。しかし、彼らの思いやりのなさがオタク特有のものだと世間から見做されるなら、そっちの方がよっぽど大きな問題ではないのか？

所詮シロウトにすぎない人々の所行を「芸になっていない」という言葉で片づけるとしたら、彼らは根本的に勘違いをしているのだと思って、諦めるしかないのだろう。

事件以後、私はＯＬＤ　ＰＩＮＫというハンドルを捨てはしなかったものの、ネットでの活動スタンスを大幅に変えた。

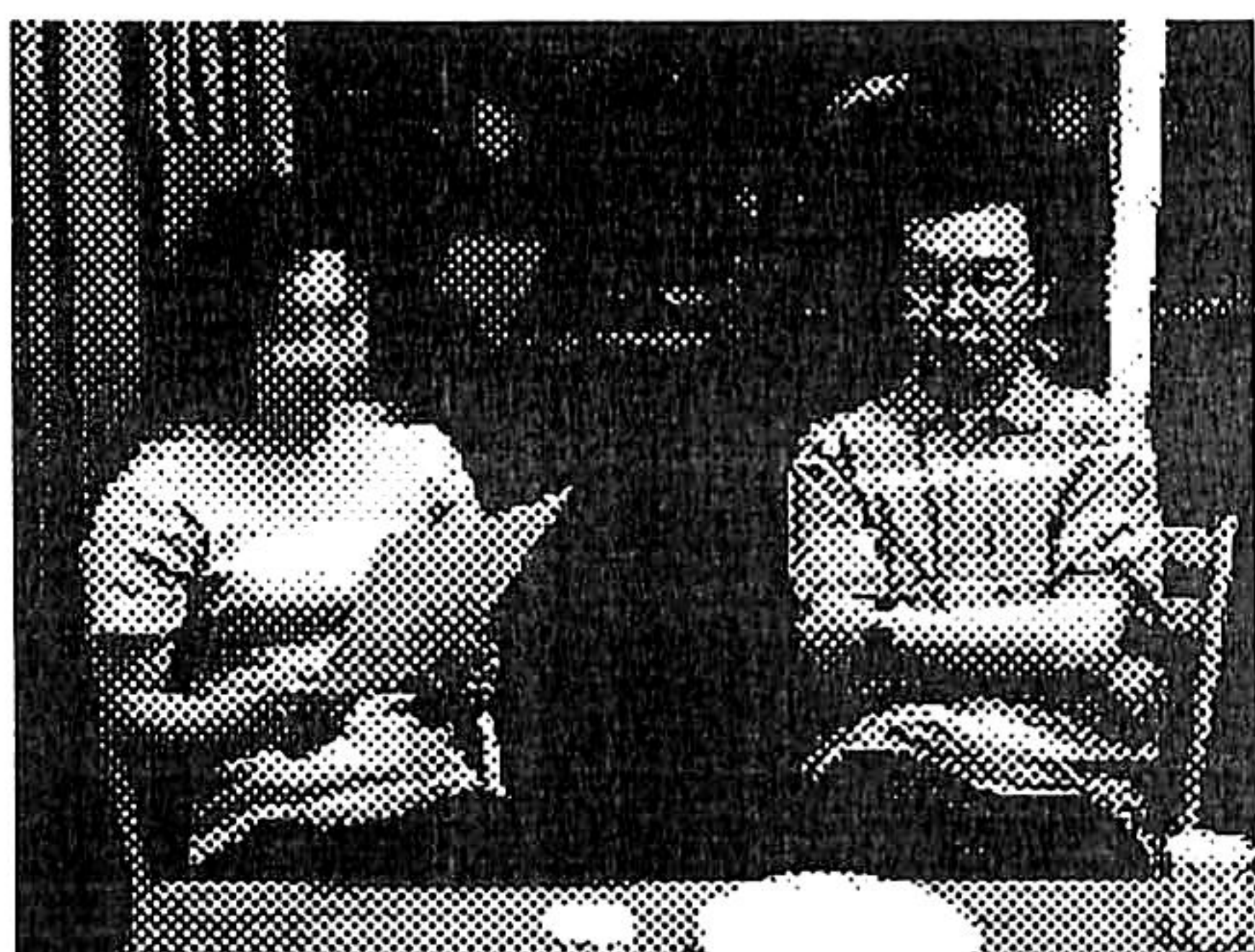
不特定多数の善意をアテにして、自分から無制限に善意を与えることは、もうやめた。他人の善意などというものはネット上には存在しないのだ。善意など、単なる幻想である。

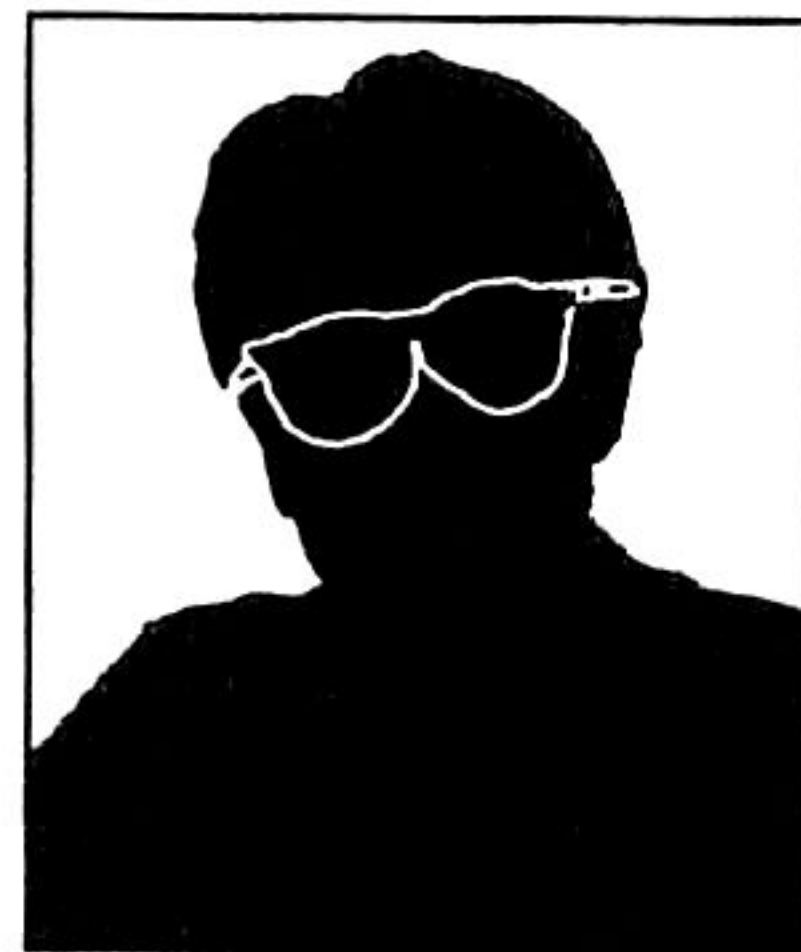
今の私は死神モードで活動している。私が有用な情報をネット上に置いたとしても、それは善意を凌ぐ悪意を必ず含んでいる。あたかも無味無臭な放射能が身体を侵す如く、私の発言が持つ毒は、知らぬ間にジワジワと効いてくるはずだ。

もちろん私は二度と「公開のネット恋愛」などという馬鹿騒ぎに身を投じることはしない。相手の手さえ握れない関係の、どこが面白いというのか。ネットは万能ではないのである。

夕食のコペルニクス

兵頭十四郎

『サクラ大戦』と広井・あかほりの「アカ」疑惑

昨年の冬コミで発行した「おたく諸君！」にて、あかほりアニメについて褒めた所、「ではゲームはどうか」ということで私に『サクラ大戦』を貸してくれる人がいた。

実は「広井王子＋あかほりさとる」という組み合わせを見て、私はどうも「臭い」と思っていた。広井王子の会社は「レッドカンパニー」。そして「あか」ほりさとる。そう、制作スタッフのメンツを見た所、非常に「アカ」のゲーム臭いのである。「よし、どの程度アカなのか検閲してやろう」という気持ちで、プレイを開始した。

だが実際にプレイしてみた所、予想に反して『サクラ大戦』は非常に愛国的なゲームであった。何より少女達が御国を守るというコンセプトがよい。私などは「本来銃後に置かれるべき少女達を戦場に送りださねばならぬとは…」と煩悶する米田中将閣下にすっかり感情移入してしまった。

ただ、やや「臭い」登場人物が2人いる。ロシア人と日本人のハーフである「マリア・タチバナ」と、中国人の「李紅蘭」だ。ロシア・中国という、ともに「アカ」の国の人間が混ざっているというのは、一体どういうことなのか？

私は、これを続編への布石と見ている。やはりマリア・紅蘭はロシア・中国のスパイであり、実はその彼女等が主役なのではないか？　そう考えると、広井・あかほりが「アカ」だという疑惑もまだ消えてはいない。『サクラ大戦2』には、そういった意味で非常に注目している。

広井王子は社内でも「王子」

と呼ばれているらしい．

女だらけの
オタクはアリアケで泣く

Otaku wa Ariake de Cry

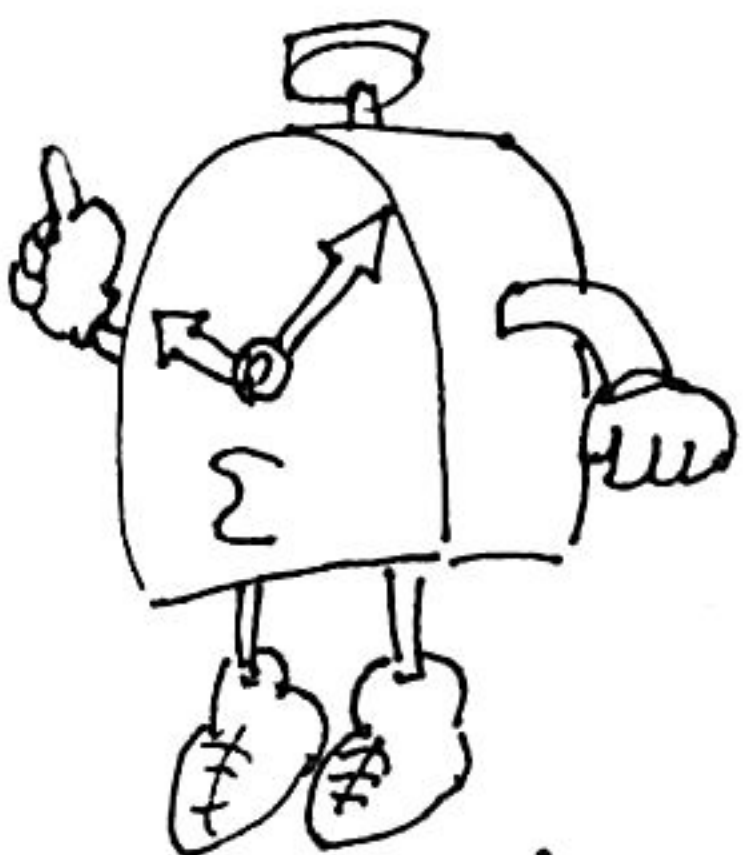
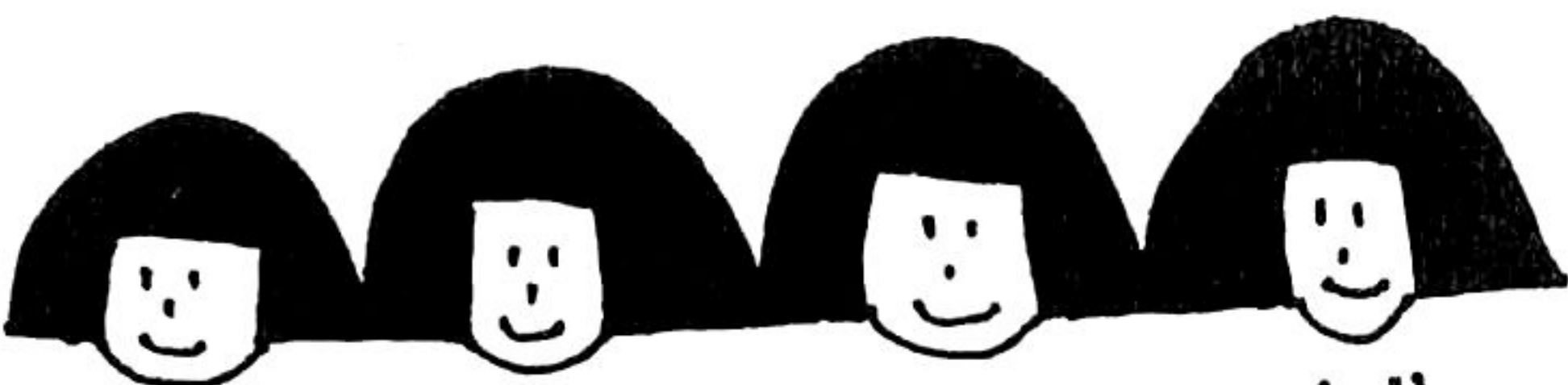
Presented by
山田コミケ　弐号機

へきる語しゃべるから命だけは

連邦のMSはバケモノか?!
さてどんなモビルスーツ？

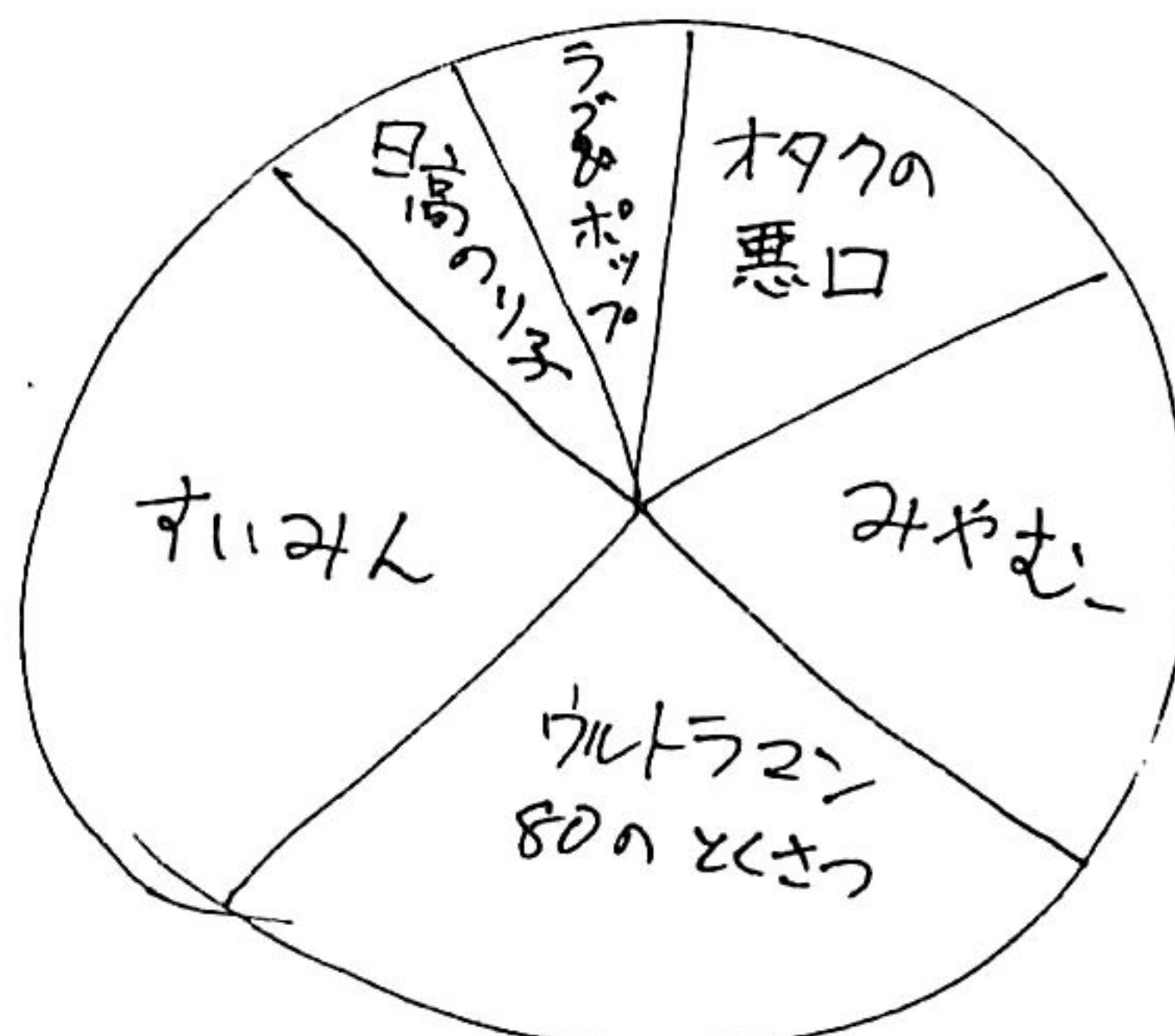
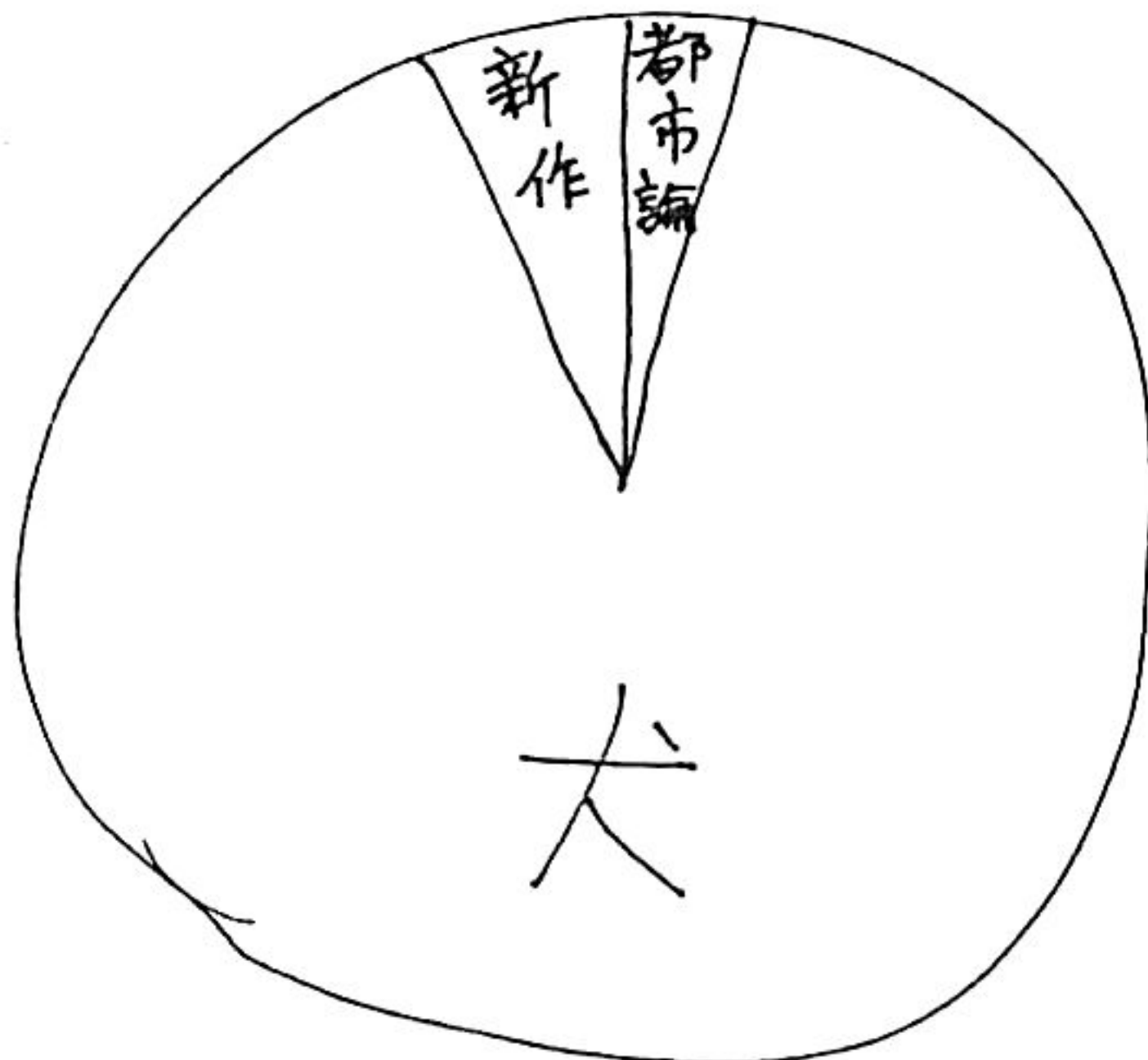
オッス！オラ悟空（寺沢武一の）

肝に命じろ!!

●人間
バイセクシャルが
自然の姿

飯野賢治様
今夜あなたのロン毛
刈りに行きます
CAT

オタク版 Be-Bop 選手権

そんなことよりへさらーのお前の方がなんとかしろ	VS Winner	君ってミニ4くしか話題ないの？
おまえの父さんまた虎の穴の階段でオナニーしてたぞ	VS Winner	なーんだガンダム放映の時生まれてねえじゃん。
君が持ってるエヴァの本船井幸雄のだね	VS Winner	君のそういうとこもエヴァの影きょうだね。

アニメ監督のあたまの中

●ピカチュウ、サトシに捨てられヒッピーとなり、酒とドラッグに溺れる日々。自分では気が付かないうちにアルチュウ→ヤクチュウへと進化。
●テレ東しか映らない地域。
●目覚めると押井の愛犬になっている。
●森本レオ追悼作品「王立宇宙軍2」制作決定。主演声優はダチョウ倶楽部の肥後に
●会話をした女性全てに惚れることから「アンノ」というあだ名を付けられる
●椎名へきる、アニメタルに対抗して「へきメタる」結成。武道館コンサートは超満員。しかし水面下ではへきるファンとメタルファンの激しいつばぜり合い

エヴァ最終話はほぼリアルサウンド

妄想近況報告

●オッスオラ飯野賢治！ 今度PSでもリアルサウンド出します。でもタイトルは『SOUND ONLY』だから間違えないでネ！ 俺様ってもう向かう所敵なしでさあ、まさにエネミー・ゼロって感じ？ ナ〜ンチャッテ！
●清川元夢です。ワシも「みやむー」のように「もとむー」と呼ばれたいのだが…。一体何が足らんというのかのう、庵野ちゃん？
●角川春樹だ。俺を捕まえるなんて日本の警察はなんて無能なんだ！ 俺がシャバにいれば阪神大震災を止めてやったのに！！

やおいは日本の伝統芸能

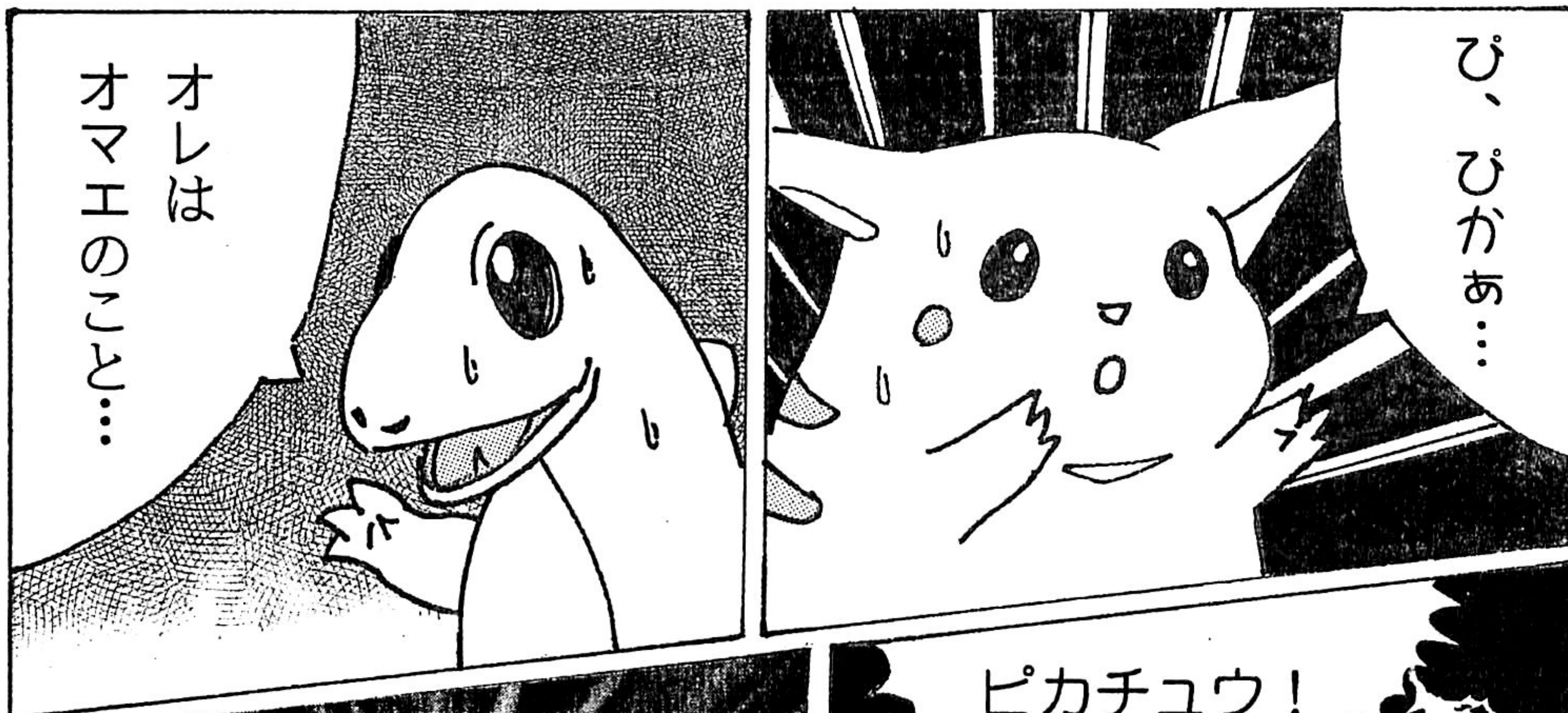
オタアミじゃまぁ〜る

募
彼女募集。声優の宮村優子さんのような人を希望。ちなみにボクは庵野秀明監督に似ているとよく言われます。

集
第1回水色時代合宿を行います。ハシモやミヤウについて熱く語り合いたいという方、特に大歓迎！当日は登場人物の名前と同じ駅名限定のスタンプラリーなども予定（雨天延期）。

友
『NIFTY戦隊OLDレンジャー』放送決定！　来て欲しいキャストはOLD RED、OLD BLUE、OLD BLACK、OLD YELLOWを各1名（先着順）。集合の際は「熱血」「ニヒル」「大食らいでカレーが大好物」「紅一点」のいずれかを明記した履歴書を持参のこと。当方OLD PINK。

売
gloveのマーク・パンサー（本名酒井龍一）が数年前，ねるとん紅鮭団に出てフラれたビデオ、300円で

1位	みやざき	14cm
2位	たかはた	16cm
3位	とみの	16cm
4位	やまが	21cm
5位	いくはら	23cm
6位	おしい	104cm
7位	あんの	3cm

おかまん

岡田斗司夫

ぴ、ぴかぁ…

オレは
オマエのこと…

ピカチュウ！

10まんボルト

ちゅど〜ん

あやまん

今日も暑いなぁ～～

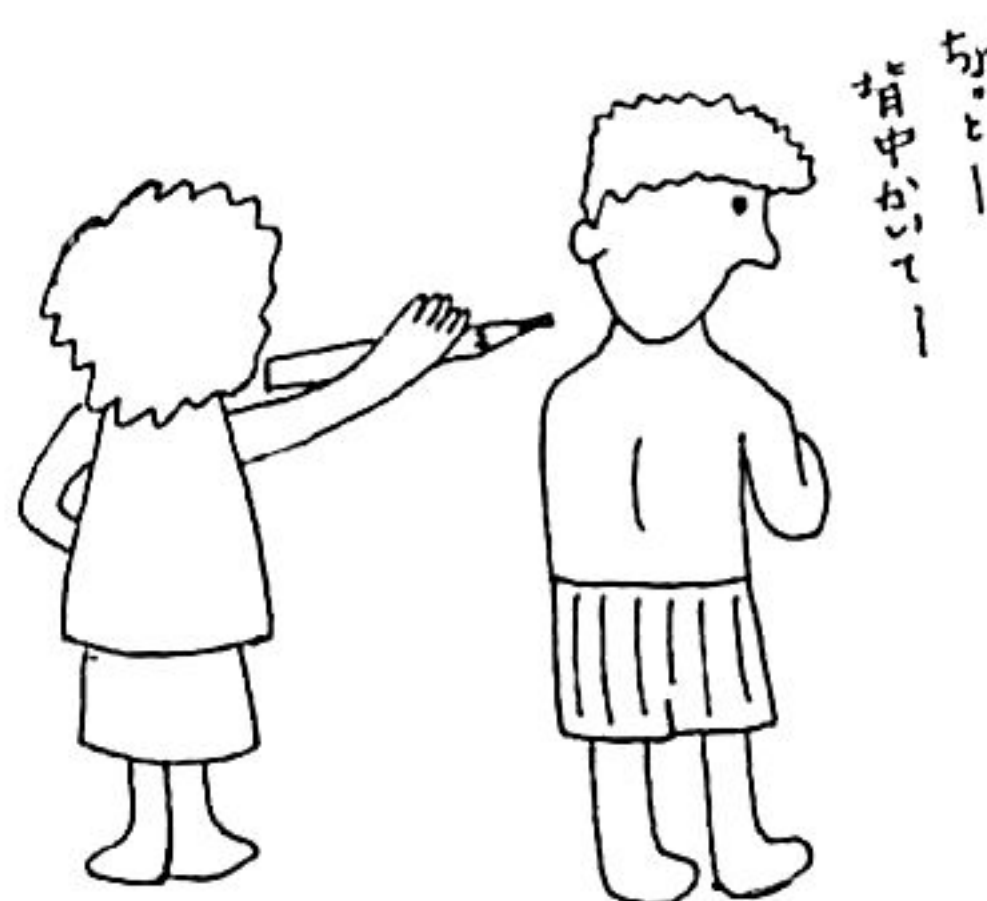
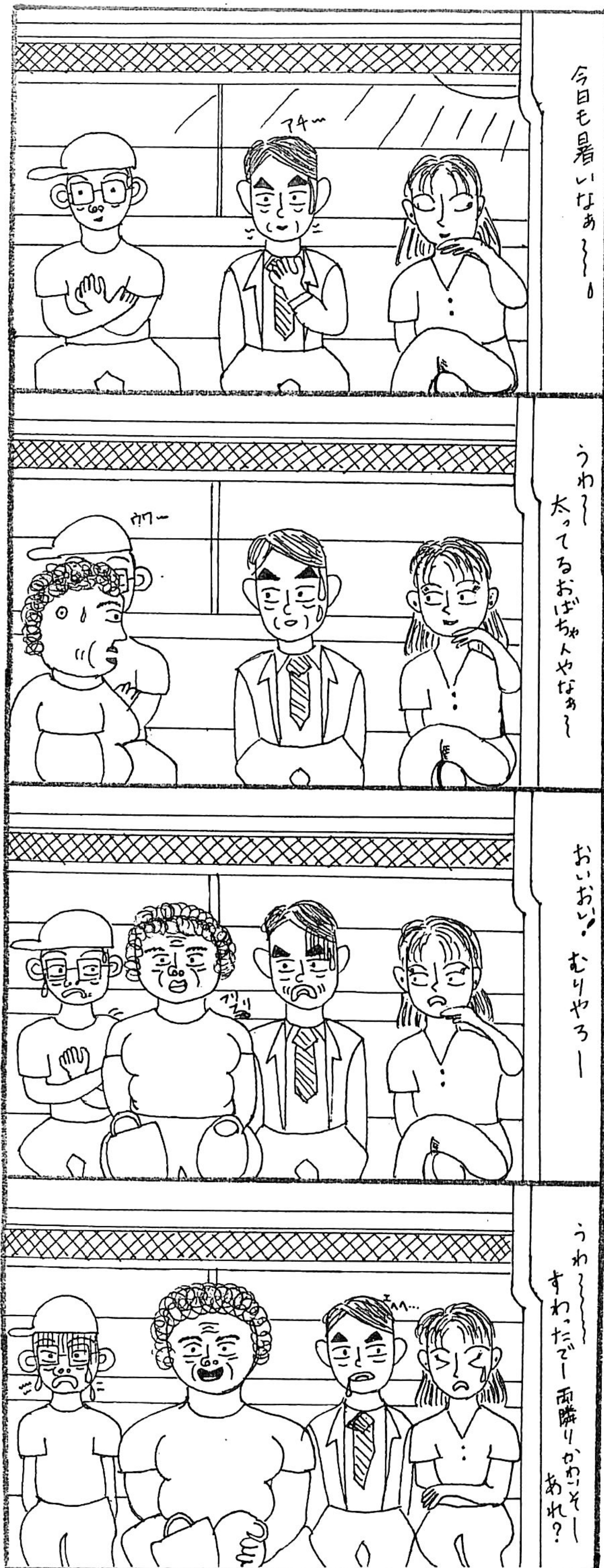
アチ～

うわ～ 太ってるおばちゃんやなぁ～

ウワー

おいおい！ むりやろー

うわ～～～ すわったでー 両隣りかわいそー あれ？

ちょっとー 背中かいてー

楽しみは
日常生活に
転がっているのでした。
佐々木綾より

岡田式
人間関係
学講座

人生の取り扱い説明書

とりーせつ【取説】通常、取り説とは商品などの取り扱い説明書のことを指すが、ここでは、まんがとのつきあいを円滑にするための効果的なツールを意味する。

岡田斗司夫監修
柳瀬直裕著
人生の取扱説明書（SPA！連載。バックナンバーはhttp://www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/tosyokan/RENSAI/TORISETU.html）は必読。
e-mail：GHD02157@niftyserve.or.jp

どうも、柳瀬@オタキングです。週刊SPA！では岡田社長が、岡田式人間分類法に基づく人生の取扱説明書を連載していますが、今回は、不肖私めが岡田式分類法によるまんがの取扱説明書を書いてみたいと思います。

さて、岡田式分類法では世の中おしなべて1／4の割合で王様、軍人、学者、職人の4タイプの人間がいることになります。まずは、まんがを見ながらこの各タイプの特徴をみていくことにしましょう。

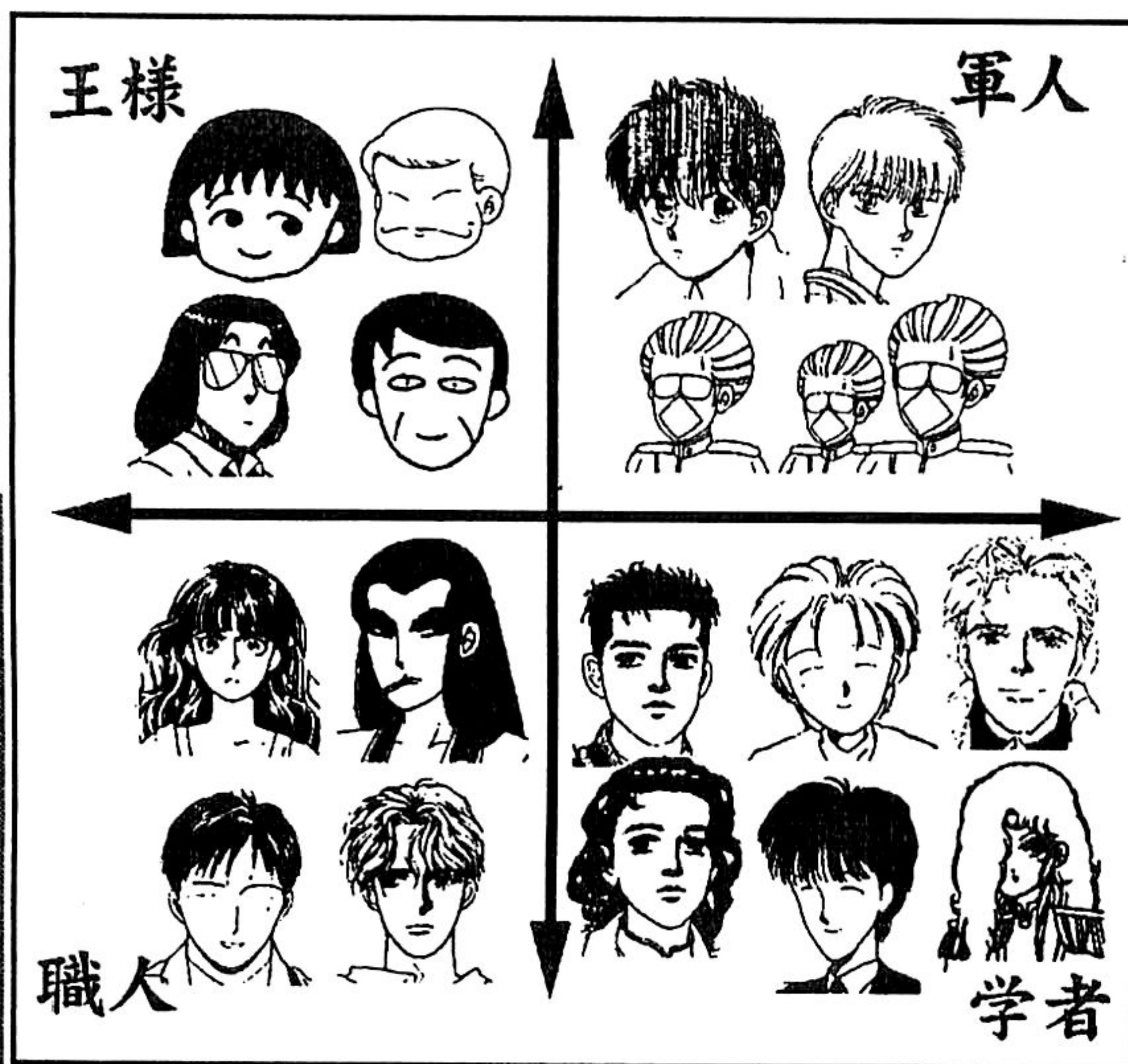
最初の題材は「パタリロ」（魔夜峰央・白泉社）です。主人公のパタリロは王様タイプです。まんまやんけというつっこみを受けそうですが、王様タイプの何よりも目立ちたがる、人の上に立ちたがるという面はもちろん、一方で部下の顔色に結構弱く人情家でなんていうのは、真面目顔の時のパタリロの性格そのものです。パタリロを支えるタマネギ部隊は軍人タイプ。またまんまやというつっこみを受けますが、秩序や道理を重んじ（だから（タイプでなく）王様の前に（これも肩書の）軍人は従うのです）、物事をどうにかこうにかうまくやっていく（manage）していくのが得意なのが彼らです。

バンコランは職人タイプ。職人は自分の美意識、価値観に忠実であろうとします。だからMI5にいても自分のスタイルを極めて大事にしています。マライヒは物事の冷静な分析と理解を好む学者タイプ。たいていパタリロの周りに起こる騒動を一歩引いて見守っているのが、皆さんお読みになると気付くはず。

このようにこの4タイプの人間関係がお話を展開していく原動力になります。しかし、まんが家の個性、漫画家自身のタイプがまんがの中の各タイプの現れ方、描かれ方がやはり現れてくるものです。

例えば「動物のお医者さん」（佐々木倫子・白泉社）。主人公の公輝（ハムテル）や二階堂、菱沼さんは学者タイプ。飄々というかのほほんというか、周りの騒動に淡々とつき合っていく客観性が特徴の彼ら。これはこの作品以前の佐々木さんの作品の主人公にも共通の特徴です。漆原教授は王様タイプに描かれていますが、作者の佐々木さんは学者タイプなもので傍若無人ぶりが強調されるきらいがあります。作者が学者タイプであることの特徴は、物語、作画のディテールの凝り方だけでなく、モノローグの大半が第三者の視点、状況説明的なものであることにも読みとれます。

これが王様タイプの作者、例えばさくらももこさんだとどうなるか？「ちびまるこちゃん」（集英社）を見てみると、主人公の

王様
軍人
職人
学者

まる子は見事な王様タイプ、注目されたい、好かれたいという張り切って、ついつい失敗してしまうのは典型例です。このまる子は作者の分身なので、時折はいるモノローグもつっこみであって、先の動物のお医者さんのものとは180度異なります。

職人タイプの高橋しんさんの代表作「いいひと」（小学館）では、自分のあり様を大事にする職人タイプの主人公に対し、上下関係などの外の目を気にするよくない人、として軍人タイプが描かれます。これは岡田式分類でいうところの対角線のタイプ同士では、互いの欲求が全く共感できないことに起因しているものです。

この様にまんが家のタイプが作品世界を決める大きな要因であり、大概主人公のタイプと一致します。これはそのタイプが一番「分かる」からでしょう。しかし、岡田式分類法にいうところの右回りの心理的劣位（憧れ）や左回りの心理的優位（蔑み）に基づく主人公タイプの移動もあります。例えば憧れの例で、吉野朔実さんは学者タイプなので、職人タイプへの憧れがあるように見受けられます。そのため過去の作品、そして最近の「恋愛的瞬間」（集英社）などでは、職人の持つ作家性が一見あふれる作品を描くのですが、登場人物は学者タイプが多く視線は分析的です。しかし希有なところは、この客観的な視線が作家性に対しクールな視点として働き、独特な作品世界を形成しているところです。こういう風に作品世界を読みとくのにも岡田式分類は役立ちます。

最後に読み手の視点を取ってみると、例えば私、柳瀬は軍人タイプで、王様タイプが主人公（例えばまる子）だったりすると、そんな失敗はしないよと小馬鹿にした反応や、王様タイプの人情話に思わずほろり、というような反応をします。

軍人タイプが主人公の「ここはグリーンウッド」（那州雪絵・白泉社）などにはすごい共感、思い入れで読むことになります。

学者タイプが主人公、いままで出てきたものや「So What?」（わかつきめぐみ・白泉社）等には、憧れでこう生きられたなら、という風にはまります。

職人タイプの作品が一番とけ込みにくく、おとぎ話みたいだなという感想をよく持ちます。これは対角線効果ですね。かつて職人タイプの江川達也氏とまんがの話をしたとき、まんがの好みが大きく異なっていて戸惑ったことがありましたが、これもこういう視点から見ると自明な訳です。

まんがでは主人公以外にも感情移入できるわけですから、最低、作者のタイプ×作品内の各人物のタイプ×読み手のタイプ、だけ作品との関係は考えられます。これが皆さんのまんがの好みに大きな影響を果たしているわけです。以上を頭の隅に置いて今度是非自分の本棚を見直してみて下さい。ああ、オレって〇〇タイプだったのかという発見が必ずあるはずです。

東大おたく文化論ゼミ すっごいレポートの中身

97年夏学期、オタク文化論ゼミは東京大学で今年度も行われ、内外を問わず多数の受講生を迎えて大好評のうちに終了しました。このゼミの単位認定のために「テーマは自由で4行以上の内容があればレポートとして認定する」というレポート課題が聴講生に課されました。およそ200件提出されたレポートの中からいくつかをここで紹介して、オタクとしての東大生の実体がどのようなものか見ていきましょう。

オタク文化論リポート

理科I類 [illegible] 組

"I want to be a creator!"

i)　私はゲームクリエイターを志すくせに何でか東大にかよっている理科I類生です。家では自作の環境のもとでゲームをつくっています。グラフィックの制作が一番つらいです。イメージスキャナー使ってもやっぱり大変です。
　ところで、今自分が思うに現在では非常に多くのソフトが次々に生み出されていて大変結構ではありますが、"柳の下のどじょう"を狙うようなモノが多いと感じています。「ときメモ」が売れるや否や、「ときメモ」まがいの劣質のソフトが出まくる…。また、アニメアニメなら何でもイイとかの駄作ばかり…。そのようなものに対する不満をぶつけるつもりで制作しています…。

ii)　どこを重視したいか？

1. 人間の欲望のありのままの姿
2. リアルっぽい人間関係
3. 筋の通っており、ヒネリがきいたシナリオ

↓うらへ

最近千人のオーダーでいそうなゲーム開発志望の人の典型的な意気込みのようです。視点が消費者の域を脱していませんね。売れるための条件はゲーム自体の内容というよりもほとんど続編とか一瞬の画面の見た目といった副次的なものでしょう。それに重視したい点が某エヴァそのものじゃないですか。作るほうの好みと市場の需要は違うのでは…。「業界」という泥で汚れたとき初めて自分の持っている幻想に気が付くでしょう。本気でゲーム開発したいなら東大をやめたほうがいいですよ。興味のないことに拘束されるだけです。

4. ダークエグイテーマもシナリオに入れる
（たとえば、性転換，裏切りの心理
同性愛，近親相姦など、
従来ではタブー視されているもの）

5. 科学的に正しい設定

6. ラストボスは悪いやつではなく、イイ奴で主人公側の方が少しエゴ色の強い感じである。

7. 現代科学とマナが融合した世界

8. 人間心理のエトセトラ（変身願望）

など、設定・シナリオにこだわりたいと考えてます。

iii)　人を魅きつけるために、どんな点に気をつければよいかで悩んでいます。また、制作している作品はアスキーのソフトウェアコンテストに応募するつもりです。（やはり、1人で何でもやるのはつらい）
　このコンテストをきっかけにクリエイターへの道が開ければいいなと思ってます。

注意

このレポートは、あくまでも「プロット版」です。従って、このプロット版を、雑誌・Webページなどで絶対に公開しないで下さい。また、私がこのようなプロット版をレポートとして提出しているという事実も、公開されないことを望みます（ただし、私の名前と表題「[illegible]（プロット版）」とをともに伏せる場合は、この限りではありません）。

私は、この論文の「完全版」を後日、自分のWebページで公開する予定です（いちおう8月末を予定していますが、実際のところ、いつになるかわかりません(^_^;)）。完全版（またはその一部）の公開後にあっては、

- 完全版・プロット版の一部または全部を、出典を明示する限りにおいて、雑誌等で自由に引用してかまいません。
- 私がこのようなプロット版をレポートとして提出したという事実を、私の実名入りで公開してかまいません。

なお、そのWebページのアドレスは、

http://www.komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp/[illegible]/Buecher/

の配下になる予定です。

さすがわ「とーだいせー」!!言うことがいかにもえらそーです。なんでも大々的に世界中の人々に見ていただけるようにホームページで完全版を配布するらしいです。（というわけで今回は注意書きを紹介）

今回唯一コピー誌形式で提出されたレポート。郵便局で申し出て初めて押してもらえる「風景印」という絵柄入りの消印と、いろんな郵便局で100円ずつ窓口で貯金して通帳に押してもらう「主務者印」や「局名印」についての冊子です。手に入れる方法からコレクション、さらには都内の風景印のある局の一覧まで細かくまとまっています。これらの収集は駅スタンプなどの発展系になっているんですね。いろんな場所に行ってその記念になるものを集める楽しさがこちらにも伝わってきました。内容を掲載できないの残念です。

向駒越簡易郵便局　＊100,500
青森県藤崎郵便局　＊100,600
陸奥常盤郵便局　＊100,700

テーマを自由にするとこんなものも出てしまいます。わざわざTeXでの制作ごくろうさん。

オタク文化論　レポート
- めざせ、明日の魔法少女[1] -

SI-

Mission 1：土曜日はほたるちゃん

汚職事件とお食事券。「ぴーきゅーえんじぇるす」に期待[2]。どうでも良いのですけどね[3]。ミュージカルは不気味なので却下。

Mission 2：ミートボールを直訳せよ

とらとらとら

Mission 3：プリティーミューテーション

マジカルリコール[4]。キャットフード、ささみ入り。みたら食べるべし。かざっておくのは不可なりよ。

Mission 4：歌う恐竜使い

イースター、イースター、たーのーしーいー、イースター。
前回レポート出したのに単位きませんでした。夏は天地を見にいきます[5]。

[1] 男じゃ無理ですね
[2] たてまえ
[3] 本音
[4] すなわち、「山」「川」
[5] 実際には砂沙美を見に行くのであるが。

1

中身はどうでもいいのですが、茶色の原稿用紙がいい味出しています。

オタク文化論レポート

耳にした話を書いておきます。

《富野喜幸、東映で暴れる》
アニメ作家富野喜幸は先日、東映アニメ研究所での講義をおこなったが、講義終了後の彼を取り巻いた研究生との歓談の途中、突然激怒。「お前なんかやめっちまえぇ！」「このクズ！！」などと叫びながら、唖然とする研究生たちをよそに退出した。発火の原因は研究生の「監督のギャラって幾らなんすか？」なる質問に反応したものと思われる。尚、一通り激怒し終えた彼は、後を追った研究生たちのサインにも快く応じており、ザンボット３のＬＤｂｏｘを持参した学生に見せた満面の笑顔が印象的であった。

《押井守アニメ『Ｄ２(仮)』いよいよ始動》
押井守の新作映画の制作がいよいよスタートする。何でもアニメ、実写、ＣＧがごちゃごちゃに入り乱れる怪作になるとか。

《ディズニー『ヘラクレス』打ち切り決定》
今年のディズニーアニメ『ヘラクレス』はあまりの不人気に公開前から３週打ち切りが決定された。

《高畑勲爆弾発言》
人気道徳アニメ作家高畑勲は某大学の講義で、「２１世紀には資本主義が崩壊し、社会主義の時代が訪れる」とその予見を熱く語った。また、彼は宮崎駿の〝引退宣言〟について、「誤解されるような言い方をした彼が悪い」と、引退説を完全否定した。また、彼は新作映画を企画中で近日発表があると発言したようである。

←トミノ氏の罵倒は彼独特の愛情表現なのです。『ヘラクレス』惨敗の後で入れ替わりに上映されたのはナマ首映画『スクリーム』でした。ひょとすると22世紀には再び社会主義が崩壊し、今度は春秋戦国時代が世界を制するのではないでしょうか?宮崎駿監督、来年にはシト新生か!?

「オタク文化論」レポート
―広末涼子はなぜ首を振りながら歌うのか?―

デビュー曲「MajiでKoiする5秒前」に続く2ndシングル「大スキ!」がオリコン初登場1位という快挙を成し遂げた広末涼子であるが、彼女が歌うのを見ていて非常に気になることがあった。それは彼女がやけに歌うときに首を振ることである。そこで彼女と同じく高知県出身の私が、彼女の小学校時代にその原因を追ってみた。

彼女は高知出身ということで素朴とか純情とかいうイメージがすぐに浮かぶが、彼女の実家は高知で一番発達した商店街のど真ん中にある。(図1)

彼女の通学路として3通りが考えられるが、「町の人気者」「いつもそばにいる」という彼女の評判から判断して②、③に絞られる。なぜなら①は住宅街であり、通学時には車ばかりで歩く人の姿はほとんどない。(ちなみにこの通りで日曜市が開かれる) ②、③に共通しているのは道の両側が商店であることだ。②はアーケードもあり、近代的な街並である。③は飲食店が多く、(飲み屋やキャバレーも点在)、少しばかり荒れており、親しみのようなものも感じられる通りである。そこで彼女がこの2つの通りを通学していた姿を想像すると、幼い頃から芸能界に憧れていたということから考えて、きっと歌いながら歩いていたに違いない。そして彼女の魅力から考えて道の両側の店員から気軽に声をかけられたことは間違いない。ここで「道の両側から声をかけられる→両側を向く→首を振る」という図式が成り立つ。これが彼女の歌い方の要因の1つに挙げられるだろう。

また、彼女と同じ小学校出身の私の友人とカラオケに行ったとき、彼もやけに首を振っているように思われた。この点から考えるとO小学校の先生は歌うときに首を振ることをすすめていたのかもしれない。

そういうわけで、「大スキ!」のオリコン1位は作曲家岡本真夜と上の事実から考えて高知が大きなカギとなっていたと言えるだろう。

(実家は①)
O小学校
ダイエー
大丸
はりまや橋
図1

→最近大ブレイクした(らしい)タレント某H嬢の首の振り方について考察を書いたレポート。内容はどうでも良かったりするのですが、なんか一生懸命地図まで書いて解説しているので取り上げてみました。

…友達が少年エースの懸賞にあたったそうである。そして、送られてきた封筒の表には本人の名前の下に「少年Ａ」よりとか書かれていた。その友達は一瞬、やばいんじゃないかと思ったそうだ。ちなみに中身は「ルリルリポケベル」だった(実物を見せてもらった。)僕も欲しい…。<抜粋してテキスト化>

←一発ネタなのですが、例の事件が起こったばかりなのでなかなか嫌なものがあります。ばもいどおき神様の御加護がありますように。

私は ボーイズラブ 小説＆漫画に対する考察をしようと思います。
とりあえず、数あるジャンルの中でも、学園ものが一般的でわかりやすいのではないでしょうか。
昔は、中高一貫の全寮制男子校が定番でしたが、その名の響きが
あまりにも古くさく、耽美くさい ➡ うそくさいためか最近は敬遠されているようです。
とにかく現代 頭悪い程よくある系学園やおいものについて、今までに受けた印象を、
個人的趣味で分析したく思います。
まず、よくあるシチュエーションと場所の関係。
・保健室 … 唯一ベッドのある部屋ですから…。
　でも、シーツを汚したら先生に怒られそうなので A止まり多し。
　てゆーか、白衣のよく似合う保健の先生㊙でしょうか。
・生徒会室 … 生徒会はホモの巣窟。（冷静に考えたらすごく不自然…！）
　「誰も来やしねえよ」ってかんじの強制和姦がいいかんじですね。
・視聴覚室＆音楽室 … 鍵がかかって、音が外に漏れない。
　ハードプレイな強姦にうってつけ。
・体育館倉庫 … 縛りありの強姦・脅迫して強制和姦。
　または罠にかけて輪姦（といっても相手は2・3人くらいが相場）
　マットもありますしね。
　きめぜりふ「うおーっ、すげー締まりだー！」
・屋上 … ここは、さわやかな話し合いの場所です。野蛮なことはしません。
・一般の教室 … ここでのHもまず見かけませんが、かの有名な「絶愛」では使われていました
　「放課後の教室」… 甘美な響きです。
・美術準備室 … 道具が色々ありますからね。
　「ホーラ、お前の好きなバナナだよ——。」
（全く関係ないんですけど、先生がオタクアミーゴス in 代々木アニメーション学院で
見せて下さったビデオってやっぱり「僕のセクシャルハラスメント」ですよね？
原作が小説なんではっきりとはわからなかったのですが、
「ホーラ、お前の好きなトウモロコシだよ——。」とか言ってませんでしたっけ？）
　あと、美術教師がホモっぽい。
・進路指導室 … 全く無いので誰かに描いて欲しいと願っています。
・校長室 … 相手は校長 only。オヤジ全開。
私がこの世界にはまったのは キャプ翼や聖矢の時代でした。
最初は奇妙に思えた愛の形も、今ではすっかり当たり前。（というか普通の男女ものが
読めません。）私にとってのやおいとは、真実の愛であり、永遠のものであって
ズバリ美しくなくてはならないのです。男同士は、社会的モラルを踏みこえて
肉体的苦痛ものりこえて、頑張っていくところが、本気っぽいし、遊びでない感覚も
純愛で素晴しいと思います。（決して現実の話ではありません）
人間、バイセクシャルが自然な姿であると思える自分が誇らしい。
固定観念に捕われた人達に是非とも美しいやおいものを読んでみて欲しいと思います。
最後に、すごく下劣な内容ですみません。単位ください——お願いします。

今回のオタク文化論の中で最優秀賞をくれるならやはりこれでしょう。「やおい」というおたくの正統文化の理解を深めるには良い教材になってくれます。特に「人間、バイセクシャルが自然な姿であると思える自分が誇らしい。」という文章にはこちらが納得してしまうぐらい力強さを感じます。是非ともこれからも「やおい道」を極めていってもらいたいものです。皆さんも「美しいやおいものを読む」ために、女の子の日（今回は2日目）にも欠かさず足を運びましょう。

「ねえ、■■君って好きな人いる？」　（↖僕のことです。）
「いないよ。じゃあ、君は？」（心の中で、君のことが好きと答えてました（笑））
「実は、私○×君のことが好きなの……」
この瞬間、■■は19年の生涯を終わらせようかと思った程、傷ついた。
で、その続き…
「それでさあ、○×君と■■君って、かなり仲いいじゃん。だ・か・ら、キューピット役して!!」
そう、○×君とは、クラスで僕の一番の友人だったのである。○×をうらむわけにはいかない…
その後、■■は苦しんだ。「俺はあの子が好きだ。でも…」
そんな中、■■は一大決心をした。コクってやろう。それは、好きだという気持ち以上に、
自分にケジメをつけようという気持ちから生まれたものであった。
そう、それは5月26日（火）、午前8時頃であった。
「こないだ、君は○×君と、どうにかしてほしいと言ったが、それは、僕はできない。なぜなら…
君が、○○だから…」
（↖はずかしくて書けません。）
おどろいた顔をした、あの子は、「昼休みまで待って」とだけ言って去っていった。
僕は午前中「走れマキバオー」を自虐的な気持ちで唱いながら昼休みを待った。そして…
「私、■■君は友達と思ってたのに…… ごめんなさい。」
その後、僕はクラスから消滅した…
D.S. その後、○×君はあの子をフリました。で、○×は僕の事件を知らなかったものだから、
「よー、■■、ロロフッてやったぞ!!」って、堂々と言いました。のん気な奴です。
でも、それを笑ってすませた僕もなかなかのもんでしょう。
（○×君も、オ単位とっています。）

テーマは自由だったとはいえ、こういうのは予想外でした。赤裸々な体験記がすごい。「女々しい野郎どもの唄」でも聞こえてきそうです（失礼）。「この程度の失敗で…」と思う方のためにフォローしますが、彼のいる理系ではクラスの女性の割合が少ないので、サークルにでも入っていないとお付き合いの機会がないのです。結構世間では「勉強ばっかりして人間味がない」などと言われますが、こういうのを見るとやっぱり普通の人間だなあと…、思ってくれないんでしょうね、きっと。

オタク文化論レポート

文科Ｉ類

　４才違いの弟が少年マンガにはまりだした。部屋の中には『ジャンプ』や『マガジン』といった雑誌や『３×３ＥＹＥＳ』、『コナン』などのコミックが山積みにされ、深夜放送の『エヴァンゲリオン』を見るために夜中の２時、３時に起きだしてくる。しかもそれをビデオにとっておいて、解説を加えながら－もちろん私たちに登場人物やストーリーを説明してくれる－翌日の昼にじっくり見直すしまつ。修学旅行にも、生徒手帳にいれた『渚カオル』と一緒に行ってきたらしい。最近弟と話が通じないなぁ…というのが、現在私たち家族の正直な気持ちである。ところで私がこの授業をとったことを一番喜んでいたのは、実はその弟かもしれない。なにしろ『王立宇宙軍』のビデオを一番最初に、一番楽しそうに見たのは彼だったし、私にはまったく初耳の「アンノさん」や「サダモトさん」という名前も、彼にとってはおなじみの名前だったらしく、まるで本人たちと知り合いであるかのように得意げにフルネームを教えてくれた。もちろん私自身にとっても色々興味深いことがあった。この授業の後で見た『風の谷のナウシカ』は、普段なら見過ごしてしまうような所に目がいったし、宮崎駿監督をみると「この人が夜中にヘッドハンティングにくるのか」と妙におかしかったりもした。それでも弟の喜びように比べたら、こんなことはたいしたことではないと言えるだろう。いつもなら「勉強の話なんかやめろ」といって大学の話を嫌がるくせに、水曜日になると目を輝かせて「それで、それで」と聞いてくる時だけは、私たちは同じ言葉で話している気がする。

　でも弟くん、姉は心配なのです。君は最近どんどん部屋に閉じこもるようになり、私が部屋に入るといつもサッと何かをベッドの下に隠すでしょう。夢中になるのはいいことです。私みたいになんでも不完全燃焼で、いつでも人の目を気にする人間にはなってほしくない。だからオタクにでもなんでもなって下さい。一つのことを極めるのはすばらしいことだと、私もつくづく感じています。でもやっぱり心配です。君は流行に流されやすく、人に安易についていきすぎる子だから。せっかくだから、どうせなるなら立派なオタクになるか、それが嫌なら好きなことに使うエネルギーを自分の夢のために使って、立派な獣医さん－そういえばこれも『動物のお医者さん』の影響だったけれど－になって下さい。

　わたしにも４つ下の弟がいるのですが、彼も自分の部屋でこそこそやっているようです。この前実家に帰った時聞いた母の話によると、勉強をしているふりをして一生懸命ガンダムのメカを書いているらしいです。そういえば以前隠れてオリジナルのガンダム小説を書いていたり、残酷な天使のテーゼを鼻歌で歌っていたような…このお姉さんの言うように人の目、特に親の目なんかを気にせずにりっぱなおたくへ成長してほしいものです。

岡田講師は語る

　毎回、コミケで出す同人誌には東大の「オタク文化論ゼミ」での最新レポート集を入れている。僕のゼミではレポートの課題は「自由」なんだけど、毎回、驚くほど濃いレポートが集まる。今回の収録分も97年度前期レポートの中から「比較的読みやすい分量で」「初心者にも分かり易い」という目安で収集した。

　当然、レポート提出時には「諸君の提出するレポートは、断りなく勝手にコミケで販売することもあるので、イヤな人はその旨記入するように」と宣告済みである。しかし、ペンネーム（！）を希望する者はいても、販売を嫌がる者はほとんどいないとこが又、オタク的であることよな。

ゲーム業界ニュースの読み方

この1年間で「ゲーム業界」は日本において注目されうる業界へと変貌した。古参のゲーマーだけのものだったのが、中高生から20代前半までを巻き込んでいき、「不景気にもかかわらず好調な業界」といわれるようになった。ほとんどの人が更なる発展を疑わない。だが、急速かつ大きすぎる拡大に対して、各会社は旧来のままではその身体を支えきれなくなりつつある。この様子はゲーム雑誌などにはほとんど載らない。ゲーム雑誌は「広告誌」であるから「ゲーム会社が教えてくれる情報」しか載らないのだ。業界の本当の事情は経済誌にはっきりと数字付きで表れてくる。具体的な例を挙げてみたい。

「第2の創業」による大幅変革～コナミの場合～

コナミは95年度決算で160億という大きな赤字決算を出してしまい、まさに危機的状況であった。そこで創設者である上月景正氏が社長に復帰した。具体的には、開発部門を抜本的な機構改革に乗りだしたのだ。本社には分野毎に6つの事業部をおき、その管理下で担当子会社が開発を行う形態になったのである。

開発者は形式上本社とは別の組織にいるのだから給料等はその子会社内で処理されるわけで、最近の開発者の給料の高騰に対しても本社はそれほど大きな出費とはならない。損益が出ても子会社内での決算とすれば本社でのマイナスとはならないのである。また、それぞれに対して開発対象を細分化しているのも特色である。

例えばCS事業で見ると、各会社毎にメインとなるゲーム機をほぼ指定しているのである。これによって、もし市場が淘汰されてあるゲーム機が衰退してしまったとしても、その子会社のみを「処理」してしまえばよいので、他の開発部門への影響を最小限に食い止められるわけである。このシステムによって、コナミは翌年一転して31億円の黒字に、さらに今年3月の決算では76億円の黒字と着実に調子を取り戻しつつある。

売り上げ数と経常利益のジレンマ
～スクウェアの場合～

スクウェアの株主総会の話はファミ通などに載って周知のことだろう。株主総会としては異例の日曜日に開催し、同時に新作ソフトの展示会を行って株主、特に個人株主が家族で来てもらうようにするなど、ゲーム雑誌だけを見ると「さすがスクウェア」という感じに取れる。しかし、この株主総会はそんなムードではなかったようだ。日本経済新聞社のホームページによると、メインとなる総会は2時間30分かかったとある。これは事実上「総会の紛糾」である。総会直前、これも日経新聞だが、97年3月期決算で62億もの経常利益減少の事実が浮かび上がった。これはおよそ300万本売った「ファイナルファンタジーⅦ」の売り上げがかなり入った状態での数字である。同紙でスクウェア側は「ソフトが軒並み発売延期になったことが大きかった」と述べている。これを受けて総会では、「開発費を掛け過ぎているのではないか」とか、「もっと早く発売延期などの情報を開示すべきだったのではないか」といった批判が続出し、スクウェア側はその対応に追われる結果となったようだ。

この事態はスクウェアによる業界開発者の大引き抜き事件のつけがここで出てしまった形になったようだ。移籍させるからにはより高い給料を払う必要があるわけで、たとえ素晴らしいゲームを作ることが出来たとしても、納期に間に合わなければ発売までの分を余計に開発に払う羽目になってしまうのだ。その余計な支出を回収するためには必然的に数を出さねばならなくなる。数を出すためには大々的な広告を張る必要があるわけでそのために支出が…というふうな悪循環に陥ってしまうのである。スクウェアは100万本単位で売ったとしても、そのおかげで大儲けというわけにいかない体質になってしまったのだ。

現在ゲーム業界は、本来のキャパシティーを超えたバブル状態であることはほぼ間違いない。そのような中で各ゲーム会社はいわゆる「企業努力」。すなわち体質の確認と変革を行わなければ、来るべき「バブル崩壊」の波に飲み込まれてしまうだろう。我々はあらゆるメディアを駆使してこういった表に現れないシビアな業界事情を見続ける必要があるのではないだろうか。

高野商店のバーチャリアン日記

ゲーム開発のアルバイトでの一騒動

先日ある筋から3Dマップエディタを作るというバイトをいただいた。依頼主は今をときめくパー○ム。某A社の脱班者で作った会社だ。パソコン上でA社で作ったPS用のゲームのリメイク物を作るという話だった。しかし、彼らとは一回目の打ち合わせから技術的な点で話がかみ合わない。

一般に3Dのマップエディタといっても2Dがもとで、たとえばエースコンバットの地面のように、平面を桝目に切ってその頂点に高さの情報を持たせているだけである。そしてその他のオブジェクトを地面の上に配置する。ポリゴン数を増やさずにテクスチャやシェーディングを使えばそらしい地面ができる利点がある。

しかし依頼主は果敢にもポリゴンの数を増やすことで地面のリアリティを出したゲームを作ろうとしてた。いくらパソコンの処理能力があがったといっても無理な話である。

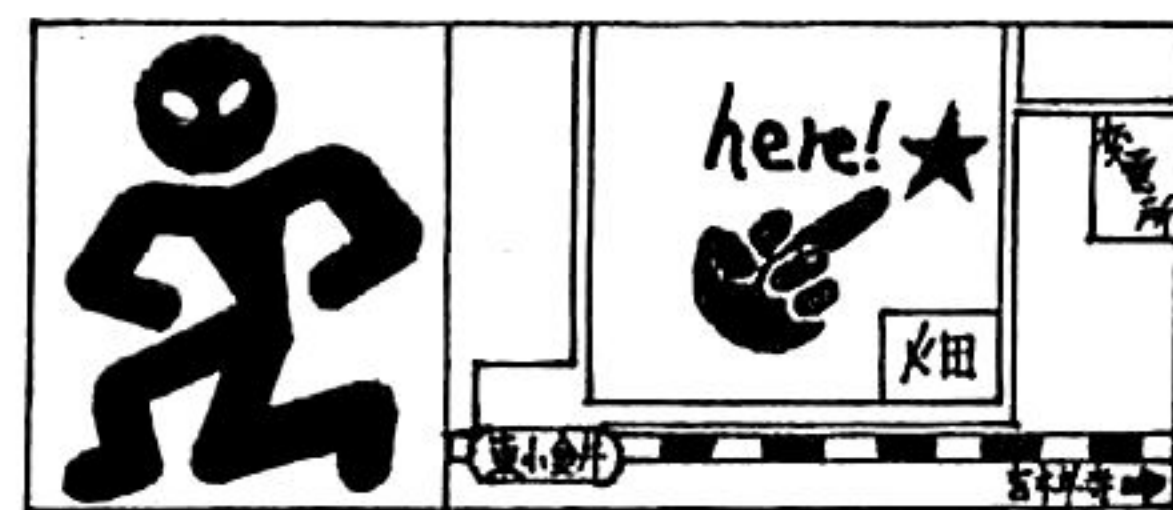
このバイトは幸いなことに彼らとの間にベンチャーキャピタルのM社が仲介してくれたおかげで、我々は自分たちがベストと思う前者の手法をとったマップエディタを作った。

しかし依頼者のほうはそのうちN64のソフト開発が忙しく、希望していたものと違うという理由で私たちが作った物を買い取りを拒否したのだ。私は給料と引き換えにM社から現物支給で新たなパソコンを手に入れることができたので特に金銭的な恨みはない。

彼らはPSでの開発しかやったことがなく、パソコンの性能を過信していたのかもしれない。しかしそれはあまりにも計画性がないといえないか？今からこの会社のN64で出る予定のソフトが楽しみである。出るのかどうかも怪しいか？

松尾弘の TOKYO Otacky WALKER

今コミのスポット

ジブリ

もののけ姫を見て味わった裸の王様気分

期待して見に行った「もののけ姫」。確かに期待通り、いや期待以上の作品だったようなのだが…。素直に作品を見れなくなった男がまともに作品を見ようとしてぶつかったミヤザキの壁

世界中に吹き荒れる凶暴なまでの情熱を肌で感じに出かけた。「もののけ姫」を見に行ったのである。多くの人が期待する宮崎駿最後の作品と言われれば見に行かないわけにはいかないだろう。

公開初日の朝、親戚の子を連れだって出かけてみると、映画館前300人を下らない行列が出来ていた。雨が降っているのに、である。それだけ人を引き付ける作品なのかと、ぼくは期待を胸に映画館に足を踏み入れた。

映画が始まる。主人公アシタカの活躍が描かれる。そして最後のシシ神の暴走。単純な解決が描かれないラスト。感想を聞かれても、「もののけ姫」の映像はすばらしく美しかったとしか答えられない。ほかには語る言葉を思い付かない。

素直な心になりたい、か？

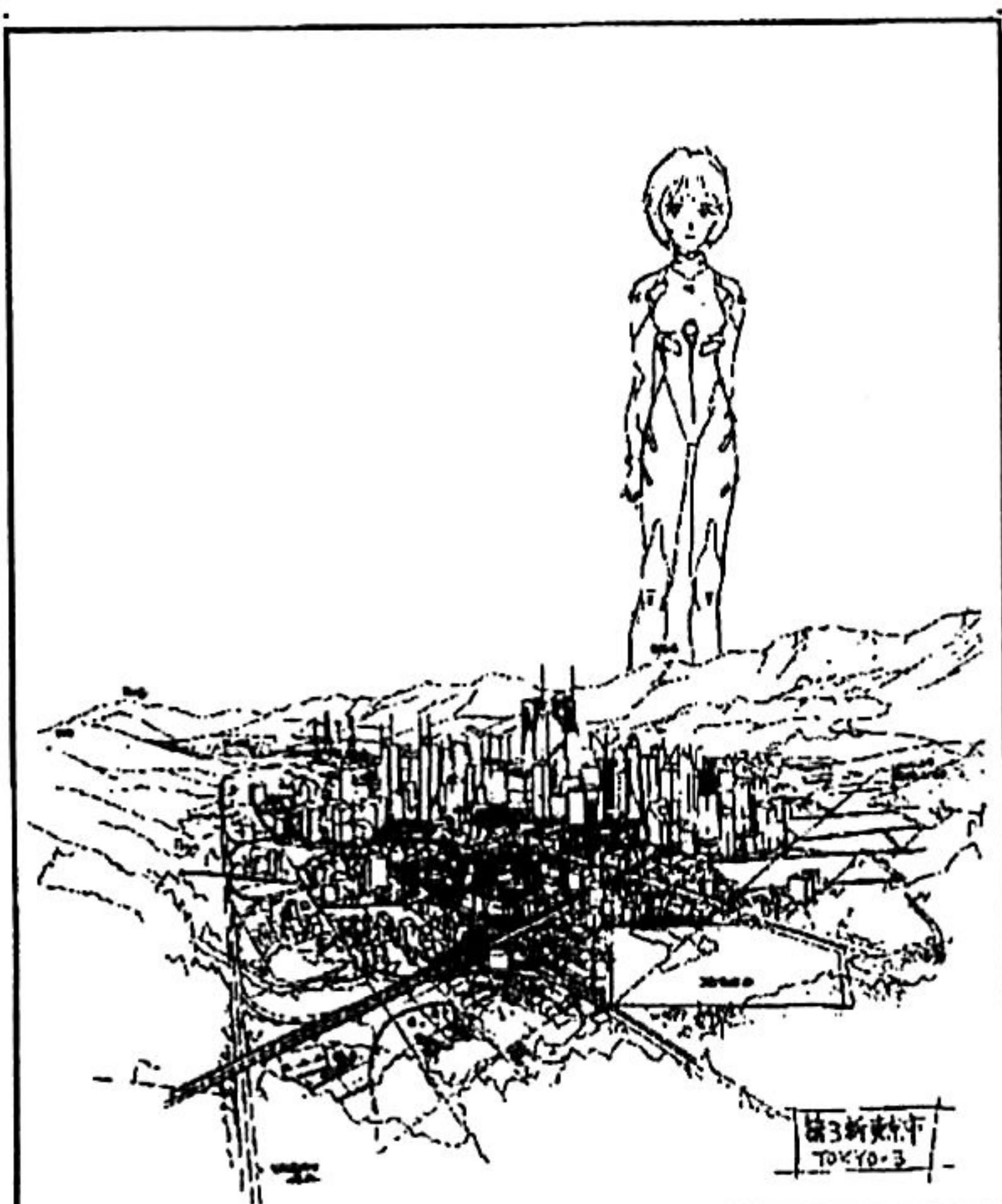
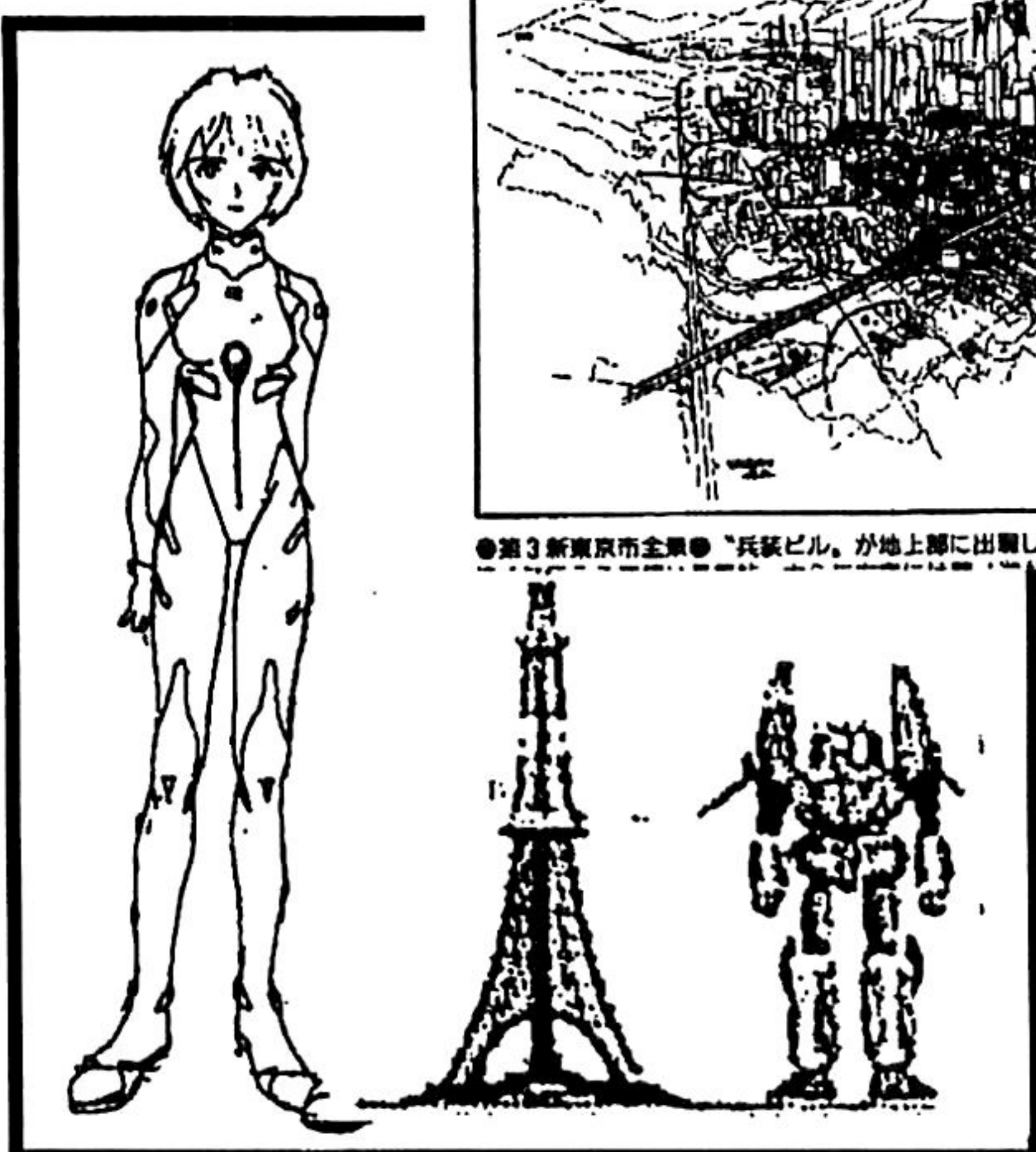
上映が終わった直後、まだスタッフロールが終わりきらぬうちに追い出されるように裏の非常口から外に出た。まだ降り続く雨が肌に心地いい。少し冷静になって作品を振り返ってみても、作品に入り込めずにいた自分に気付くだけで、いっこうに内容が見えてこない。ひょっとしたら心の曇った大人には「もののけ姫」の良さは分からないのか。隣に立っている親戚の子に聞いてみた。

「面白かった？」

「・・・、うん・・・」

やはり「もののけ姫」は心の曇った大人には理解できず、純真な心を持った子供には分かるようである。自然との対立など難解なテーマを取り上げていると聞いていたので果たして子供に理解できるのかと思っていたが、逆に子供に受ける作品に仕上げるとは流石ディズニーに見込まれた宮崎駿と言うべきか。あれ程の作品だとディズニーもどのようにアメリカ公開するか悩むのではないのだろうか。

これからも宮崎監督には様々な試みを取り入れながらも、これまでの作品と同じく少女をメインキャラに置いた子供のための映画を作り続けてもらいたいものだ。そうする方が監督に性が合ってるだろう。

海洋堂の綾波レイ補完計画！しかし、その結末は…？

●第3新東京市全景●"兵装ビル"が地上部に出現したところ。まだ建設中のビルが多い。

当初の計画と思われる極秘資料

以前、綾波レイの実物大フィギュアを作って話題になった海洋堂が、次なる「新製品」の開発を着々と進めている。

　噂では、その新製品も綾波レイの「実物大」フィギュアだという。今度は材質か何かを変えるのだろうか？　あるいは稼動部分を増やすのだろうか？

　ある業界筋から聞いた話によると、そんな「マイナーチェンジ」ではないらしい。「今度の映画で巨大化した綾波の実物大フィギュアだという話です。もっとも地球資源や予算の都合上限界はありますが、最低でも自由の女神よりは大きな奴をと、大旦那以下社内全体がやる気マンマンでしたよ」（業界筋A氏の話）

　A氏によると、具体的な建設予算の捻出についても見込みが立っているという。海洋堂内に「巨大綾波建設基金」が設立され、300億円以上とも言われるエヴァ関連市場の売上げの一部がプールされる他、テレビ東京で行われる24時間テレビ

の番組内でも全世界の熱烈なエヴァファンから募金をつのり、その合計でおよそ37億円の建設費は十分まかなえると海洋堂では試算している。

建設予定地については、スタジオジブリに続いてガイナックスにも提携のオファーをしているというディズニーが浦安への誘致に動いたとの噂もあったが、最終的にはストーリー上の「第三新東京市」のある長野県某所に決定する可能性が高い。

以上が最近数ヶ月間の動きだが、実は「巨大綾波製作委員会」のもと極秘裏に建設は着々と進んでおり、巨大綾波の落成式は夏の映画公開日(7／19)に予定されていた。しかし落成式開始30分前、海洋堂の大旦那が突如「巨大綾波は赤く塗れ!」との大号令を発したことから事態は一変、委員会は混乱を極めたが、最終的には「我々にはあまりに時間がない」との結論に達し、苦肉の策として「巨大アスカ」へのマイナーチェンジを決定した。

現在は、一旦完成してかかとに「定礎」の2文字まで彫られていた巨大綾波に赤いペンキが塗られているという状況である。その作業を見上げて大旦那は一言「シナリオ通りだ」と漏らしたという――。

そびえ立つ真っ赤のアスカ像

次は災だ!

桃田犬彦の電網少年日記

ボード・クラッシャーの生活と意見

またNIFTYで会議室をつぶしてしまった。8月6日現在では非公開処置となっているが、あの会議室が何ごともなかったように再開されるとは、もはや誰も信じていないだろう。

問題の会議室は、広大なアニメフォーラムの一角に設けられた押井守会議室である。この名を冠した会議室ほど、NIFTYで物議をかもした場所は、他に30コぐらいしかないと思う。

初代の会議室は今から三年前に『機動警察パトレイバー』劇場版第二作の作品会議室を引き継ぐ形で創設された。

しかし押井守会議室は他の作品会議室や作家会議室のように、特定の作品や作家だけを称揚するために作られたのではない。設立者(=ぼく)は、オタクおよびオタクを取り囲む状況全体を分析するために、押井守作品をツールとして用いるという戦略を採用したのである。

その結果、作品論や作家論はどこかにけし飛んでしまい、専らオタクを罵倒する発言と、それに対抗するオタク達の反撃の渦で会議室は大騒ぎとなった。あの血沸き肉踊る日々を、ぼくは今も懐かしく思い出す。

結果、会議室潰しのテロリストみたいな連中が押し掛けてきて喧嘩を売り、事なかれ主義の管理者が強制的に会議室を閉じてしまった。会議室の世話人をしていたぼくにさえ、閉鎖の事前通告は一切なかった。

会議室の記録(ログ)は管理者によってさんざん削除され、原型を留めない形で公開された。公開された部分だけでも読む価値は充分にあるが、進行当時の迫力は到底、伝わってこない。

ぼくは場に見切りをつけ、友人に挨拶をして去った。

以来、場所を変えて二つの押井守会議室が持たれたが、そのどちらでも見るべき成果は挙がっていない。戦略も目的も持たぬまま、漫然と作られた場だったからだ。

しかし、遂に押井守会議室は三遷して古巣のアニメフォーラムに戻ってきた。6月21日のことだ。ぼくはこれ幸いと先代世話人を名乗り、ヌルい押井ファンや善意の仲裁者をなで斬りにした。前回は半年持ったが、今回は5週間で崩壊した。

ぼくは今、私費を投じて私設の第五次押井会議室を開催している。熱烈な押井ファンを任ずる者は我が地獄の園に来たれ!

1997

1984

OLD PINK (HHC02475@niftyserve.or.jp)

デビューから4年、
歌姫・椎名へきるの凶暴なまでの
情熱が、世界中に
吹き荒れる！

へきろ。

へきる姫

OTA!

8月17日号 発行人 柳瀬直裕（GHD02157@niftyserve.or.jp）発行 おたくをおもしろくする会

just heki it

HEKI